ZX Spectrum Files

Número 8 (Junio/Julio 2006) - Segundo Año

Publicación bimensual para usuarios de Sinclair y PC

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm



Juegos

LORNA, Mystical, ATV Simulator, MAZIACS, Bomb Jack 2, Kokotoni Wilf y más...

INTERNET

Páginas que visitar

Novedades

Nueva revista "Retro Fusion" en el mercado

PROGRAMAS

Varios listados para teclear de lo lindo en este verano

PARA EMPEZAR

NO ha sido éste un periodo demasiado fructífero en cuanto a novedades se refiere. Y no tengo más remedio que sacar fuerzas de flaqueza de donde no hay para incluir en este número aquellas cosas sucedidas a lo largo de estos meses, con un mínimo de interés.

Me consta que lectores de ZXSF se preocupan por el cuidado que le pongo a la revista y alguno me ha llegado a sugerir acerca de realizarla usando determinados programas, pero estuve sopesando las posibilidades de aquéllos frente al que suelo usar para la edición de mi fanzine. De todas formas, agradezco desde aquí su interés y lo voy a tener en cuenta para dentro de unos cuantos ejemplares. Por ahora, prefiero seguir con la actual presentación.

Además, he querido ofreceros, en este número especial de verano, una encuesta en relación a mi fanzine y con el noble propósito de mejorarla con vuestra ayuda, aportando vuestras opiniones a través del cuestionario que hallaréis en las págs. 27 y 28.

En cuanto al contenido del presente número, no hay nada relevante, salvo que en esta ocasión hay como siempre otros juegos comentados, entre clásicos y recientes, con lo que nutrir la revista, a fin de que siga la colaboración que siempre agradezco tanto de Tony como de Iván Sánchez. Pero no me cansaré de repetir que pueden colaborar más personas en algunas secciones. ¿A qué esperáis?

Por último, lo más reseñable es la aparición de dos revistas, una en el Reino Unido, de nombre RETRO FUSION y otra, aunque sea sobre Amstrad CPC, esta vez hecha aquí, titulada "Revista De Usuarios Amstrad", y en la cual colaboran, entre otros, Litos, Dragon´s Lair y Sir Fred, personajes bien conocidos por los habituales a los foros sobre retro informática. Desde aquí les damos la bienvenida.

FE DE ERRATAS: Se me olvidó apuntar en el número anterior que el autor del comentario del "Olé Toro" (nº 6) no era Tony Brazil, sino Iván Sánchez. Desde aquí, mis disculpas.

RDISKY (17-07-2006)

SUMARIO

Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Tony Brazil, Iván Sánchez

Agradecimientos a: Karnevi.

Consultas y notificaciones:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

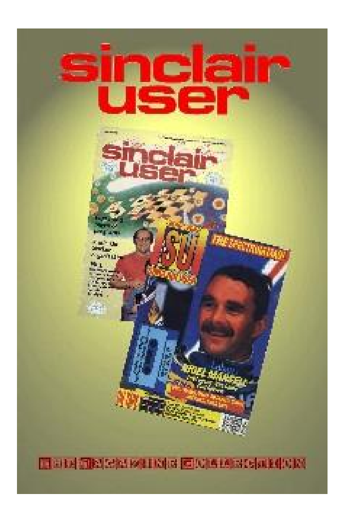
Nuevamente anuncio en esta sección que se encuentran disponibles varios **DVD-ROMS** con las colecciones completas de las revistas inglesas **CRASH**, **YOUR SINCLAIR & YOUR SPECTRUM**, **SINCLAIR USER**, **COMPUTER & VIDEO GAMES** y **THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION**. Vayamos por partes.

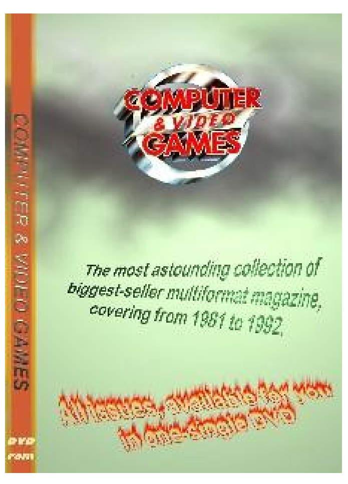
CRASH: Contiene todos los ejemplares escaneados, junto con sus cintas de portada (en formato TZX), scans más todos los extras que os podáis imaginar.



YOUR SINCLAIR: Es un gran DVD-Rom, pues en él encontraréis todos los números de esta revista, **incluido el que apareció como suplemento de Retro Gamer**. Además se incluye todos los ejemplares de "Your Spectrum", más los extras pertinentes: posters, listados en formato TAP/TZX, cintas que se incluían con la revista, carátulas, etc.

SINCLAIR USER: Un tanto de lo mismo. Todos los ejemplares en formato JPEG, junto con sus suplementos, anuarios, cintas en TZX y varias cosas más (programas que han sido publicados como listados y disponibles en varios formatos leíbles en cualquier emulador, carátulas, etc). Una colección ideal para todo el mundo.





COMPUTER & VIDEO GAMES: Todos los ejemplares del periodo 1981-1992 que podéis ver en el archivo de World Of Spectrum y Sinclair Heaven, algunos en formato PDF y el resto como JPEG, con todo lo necesario para saber más de esta revista que trata no sólo del ZX Spectrum, sino de todos los sistemas habidos entonces, incluyendo video-consolas y máquinas arcade.

Y aún quedan más:

THE ZX SPECTRUM LIBRARY & ZINE COLLECTION (Volumen 1): Es un compendio de muchas cosas: revistas de varios paises (Reino Unido, España, Italia y Holanda, más que nada), revistas de software, fanzines –incluyo los de Colin Woodcock ("ZX-F"), y portadas de otras publicaciones habidas en el tiempo, como "Crashed", "DID", y tantas otras–, y muchos libros portados al formato PDF.

Sigue en preparación un segundo volumen, que tardará bastante en estar acabado. En él se almacenarán otros libros, revistas y fanzines de toda clase que se están recuperando actualmente, como "Personal Computer Games", "Your Computer", "Crashed" de Dave Fountain y algunos más que se podrán visualizar en vuestros PCs

POR TANTO: Estos DVD-ROM están a la venta, entre 1,50 Euros (sin caja ni carátula, aunque la misma viene en el interior del disco (BMP y JPEG), para ser impresa por vosotros) y 5 Euros, en el caso de caja más carátula y su etiquetado, todo ello diseñado por mí. *Formas de pago: giro postal o contra reembolso*. En ambos precios no se incluyen los gastos de envío. Notad que se han rebajado ambos precios.

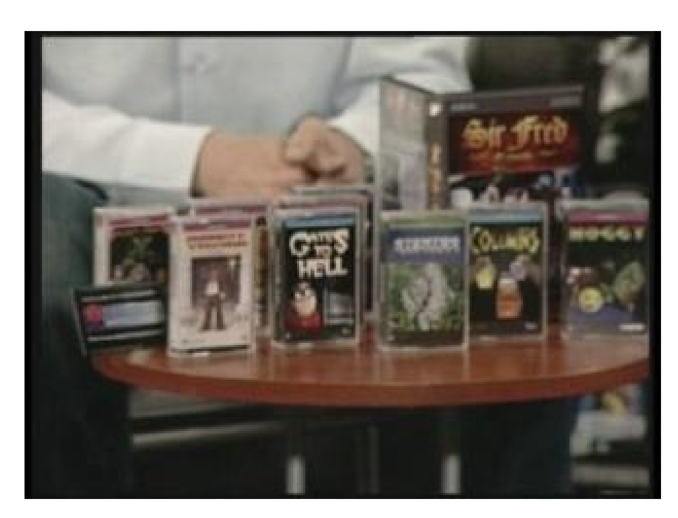


Bájatelo de

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/index.html

Quién dijo miedo o “Panic”o

Por Ignacio Prini



Cuando uno ve y descubre lo que otros han sido capaces de realizar, uno puede reaccionar de diferentes formas según su educación, sus costumbres y hasta su forma de pensar. Las reacciones suelen ser igualmente diversas, desde el clásico apoyo incondicional a la persona o personas que protagonizan dicha hazaña o evento, hasta mostrar cierta envidia (seguro que la más sana de todas) por tal protagonismo. Yo soy más de lo primero.

Pensábamos que no seríamos capaces de romper las barreras que nos quieren imponer, tanto el paso del tiempo, como la incomprensión de los demás hacia nuestro trabajo de preservación de la memoria histórica de los ordenadores domésticos y todo lo que ello conlleva y comporta. Pero si difícil resulta esta tarea, a veces porque no se consigue un compromiso total al 100% en estas labores, y otras por razones totalmente ajenas a la voluntad de quien o quienes se encarga de las mismas, no obstante nos alegramos cuando, en ocasiones, se empieza a reconocer dicha premisa.

La reconciliación entre el pasado y el presente, salvo cuestiones que nada tienen que ver con los sentimientos de cada uno respecto a todo lo que se refiere a nuestra infancia y juventud frente a los ordenadores y consolas de hace casi veinte años y otros objetos de uso cotidiano, es un paso adelante para mirar con otros ojos lo que nos puede deparar el futuro. Reconciliación en forma de seguir manteniendo muy claro que el ZX Spectrum, pese a quien pese, puede seguir dando guerra, así como las demás máquinas de 8 y 16-bits, tanto en nuestro propio ámbito territorial como en el extranjero.

Ejemplos muy evidentes lo tenemos en la actualidad con dos nuevas revistas, ya citadas en la sección de Novedades, pero también un paso muy importante que se ha hecho recientemente lo ha sido por parte de algunos integrantes de Computer Emuzone, entre ellos mi buen amigo y colaborador Tony Brazil. Su aparición en el programa “Panic” de la televisión de Badalona, hará un tiempo atrás, no ha hecho más que reforzar nuestra idea de seguir peleando por ser cuanto más seamos, mejor, pero sin descuidar lo más importante que llevamos cada uno. A su lado, le acompañaban Sergio (Beyker) Vaquer y Daniel (Lord Fred) Celemín, el autor del magnífico remake de Sir Fred para nuestros PC’s.

Sé que un evento de estas características, sobre todo para quien participa del mismo, es algo que no ocurre todos los días y se pasa un poco de todo, desde nervios hasta miedo a equivocarse en directo. Sin embargo, los tres han pasado la prueba de la entrevista con un sobresaliente. Aunque sé por parte de Tony que pasó algunos nervios al comienzo pero que fue soltándose y desenvolviéndose enormemente con cada respuesta que daba.

Si bien a ellos la entrevista les pareció estupenda, su presencia (en un medio donde, por desgracia, no es terreno abonado para hablar sobre retro-informática) ha servido para dotar a Computer Emuzone de una mayor y trascendental presencia. Además, no es menos verdad que persistirá ese temor presente en todos nosotros de que la magia del ZX Spectrum y de los demás ordenadores de 8 y 16 bits desaparezca y con ello toda nuestra labor de preservación.

¿Pues, miedo, quién dijo miedo? Hay que afrontar ese miedo con cierta perspectiva, dependiendo de las circunstancias y con suficiente tiempo para digerirlo antes de que se convierta en algo peor.

P.D.: Ojalá el día menos pensado pueda ser yo el entrevistado en “Panic” y nervios, lo que se dice nervios, los tendría en abundancia. Pero no me faltará arrojo y valor para responder sin titubeos a las preguntas que se me formulen. Eso sí, me tendría que tomar una taza con dos bolsas de tila antes de entrar en el plató... :-D

APUNTES FINALES

A raiz de ver el final de dicho programa, he podido deducir que existen varios proyectos en marcha, unos que ya se conocen desde hace tiempo en la web y otros que aún no han podido ser desvelados, sobre todo nuevos juegos para el Spectrum, a falta de ser transmitidos con tiempo por Karnevi y a buen seguro que os lo haré llegar gustosamente en cuanto me sea comunicado por él mismo. Por ahora, adelanto en Novedades una de ellas.



Del autor de "Moggy" llega

SPECTRUM 48/128

PHANTOMAS SAGA INFINITY

El juego que arrasó en la edición de MadriSX & Retro 06 con gran éxito

Una producción de







cezgs.computeremuzone.com

También disponible en Amstrad CPC y MSX. Es un producto exclusivo de Computer Emuzone Games Studio. CEZ GS es una división de Computer Emuzone.

Nuevas Publicaciones

Ha aparecido recientemente en el mercado anglosajón, más concretamente en el Reino Unido, una nueva revista que se une a la causa impulsada desde tiempo atrás por “Retro Gamer”. Esta nueva revista se llama “Retro Fusion” y está editada por Pendragon Publishers.



Su precio es de 3 Libras Esterlinas (más barato que su ahora competidor), pero adquirirla por correo electrónico o postal supone un desembolso extra por los gastos de envío de dos libras más y que pueden pagarse via PayPal o mediante cheque bancario.

http://www.retrofusion.co.uk

Asimismo, en España no nos durmimos en los laureles y además de mi revista y Magazine ZX, en lo que se refiere al ZX Spectrum, los que nos gustan también los ordenadores Amstrad CPC pueden disfrutar de esta nueva publicación que ha salido de las manos de varios conocidos del mundo CPC.



Con una presentación digna de elogio, abarca variados temas, incluido hardware y programación. Conferida en formato PDF, es descargable de forma gratuita a través de su página web en Nación Arcade:

http://www.nacionarcade.net

Computer Emuzone

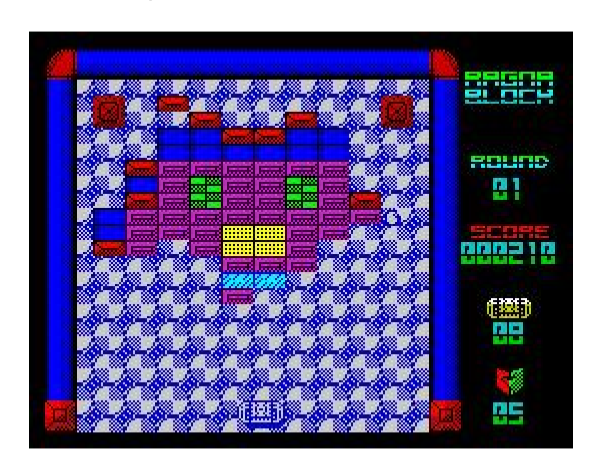
He de reconocer el mérito de los muchachos de Computer Emuzone con lo que están consiguiendo dia tras dia con su web y sus actuales proyectos. Han tenido la gran oportunidad de darse a conocer a través de un programa de televisión como ha sido en “Panic” de la TV local de Badalona y viven para contarlo. J Éste es un fotograma perteneciente a la edición 35 de este espacio de televisión sobre videojuegos, que ha contado con la magistral presencia de nuestros amigos Tony Brazil, Beyker y Lord Fred, sobre lo cual he dejado de manifiesto mi impresión al respecto en páginas anteriores.



Mi enhorabuena a los tres por dejar el pabellón de CEZGS bien alto.

“Ragnablock”, lo próximo de Computer Emuzone

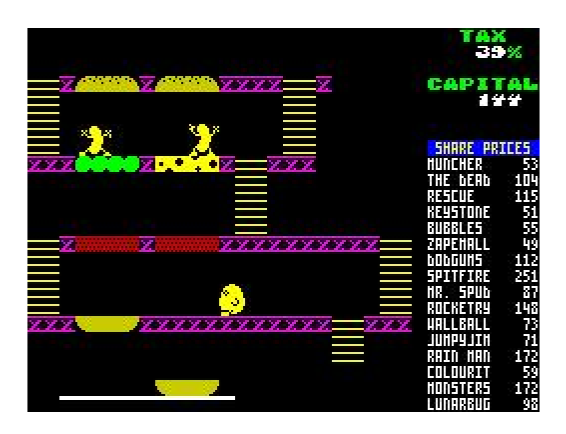
Como adelanté en páginas anteriores, por ahora, y para ir abriendo boca, ya hay alguna novedad sobre uno de los inminentes lanzamientos de CEZGS, con el título casi definitivo “Ragnablock”. Se trata de un machacaladrillos en la más pura tradición del super-clásico “Arkanoid”, con detalles novedosos. Aquí tenéis un fotograma de este prometedor arcade.





Nuevo juego de Jonathan Cauldwell, a la venta por la compañía inglesa Cronosoft, con el título “GAMEX”.

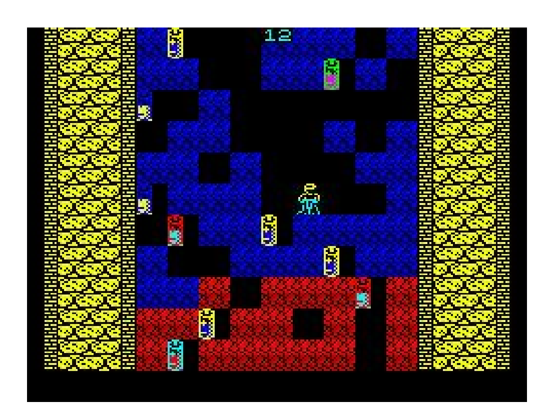
Es un compendio de varios juegos, unos 16, en uno solo, de concepción muy diversa y estilos variados, dentro del género arcade. Todo un reto para Jonathan del cual espero poder ampliar más sobre este producto, que se vende al precio de 2.99 libras esterlinas, para un próximo número.



¿Cómo es posible que el incombustible Jonathan Cauldwell haga tantos juegos en tan poco tiempo y sin apenas despeinarse? Y encima con muchos años programando juegos a sus espaldas. Como dirían en “TV Top”, “esto es p’a veeerlo…”

http://cronosoft.white.prohosting.com/cronosoft/gamex.htm

Minigame Compo 1K 2006



Ha finalizado el concurso de Minijuegos de 1K, habiendo quedado como juego de ZX Spectrum más destacado “The Well“ de nuestro amigo Beyker, en un dignísimo octavo lugar, por detrás de otros sistemas de 8 bits. Solo nos queda felicitar a todos los participantes y dar la enhorabuena a los que han resultado ganadores. Otros programas presentados dentro de la gama de Spectrum han quedado por debajo del referido título, pero lo que importa es eso... participar. Os los podéis bajar de la web que ha organizado este evento.

Esperemos que en la próxima edición de este concurso haya más participantes de Spectrum y que alguno de ellos pueda ganarlo.

Nuevo emulador “Speccy”



Un nuevo emulador de ZX Spectrum hace su aparición en Internet, con detalles que a buen seguro despertará el interés de los maníacos al ordenador.

Al ser una primera versión es de esperar que veamos próximamente nuevas actualizaciones con las mejoras necesarias para hacer de este “Speccy” un magnífico emulador, entre ellas (y es mi opinión):

- Opción para grabar pantallas en formato BMP, GIF y/o PNG, no solamente SCR.
- Teclas de función para cassette virtual (con funciones de parada, pausa, play y rebobinado) y ventana o cuadro de diálogo mostrando el contenido del archivo TAP/ TZX.
- Sonido on/off al cargar un archivo TAP/TZX (para los nostálgicos a las cargas de las cintas).
- Poder cambiar a nuestro antojo el tamaño del borde de la zona de pantalla, como ocurre en otros emuladores.

Por lo demás, es un emulador bastante correcto y sin apenas errores, que es capaz de emular incluso dos modelos de Timex Sinclair, el TC 2048 y el TS 2068 (su emulación aún está por finalizar).

Felicidades a su programador, Marat Fayzullin, y esperemos que este emulador se convierta en breve en uno de los más utilizados por los aficionados.

http://fms.komkon.org/

LORNA

Topo Soft, 1990

Programado por: Gabriel Ortas.
Gráficos por: Rafael A. García Cabrera.
Música: T.P.M.
Tipo: Arcade.
Memoria: 48/128 K. **Descargable desde W.o.S. y SPA2.**



Lorna es un videojuego con bastante historia, y que inicialmente iba a ser lanzado por Dinamic a finales de los años 80, pero sin embargo, el proyecto se fue retrasando hasta que casi cae en el olvido. Fue unos pocos años después cuando otra compañía española de software, Topo Soft, retomó el proyecto y finalmente publicó el juego en el año 1990. El programa está basado en un cómic del popular dibujante Azpiri, del mismo nombre que el videojuego, en el que una mujer llamada Lorna recorre el espacio junto a su fiel robot luchando contra todo tipo de bestias y razas alienígenas. De hecho el juego incluye un mini cómic en donde podemos ver como discurre el comienzo de la historia en la que nos aventuramos en este videojuego de Topo. Básicamente, la historia consiste en que nuestro Robot ha sido secuestrado, y sus partes han sido repartidas por varias zonas de un planeta, así que Lorna deberá recorrer desde los pantanos hasta el laberinto del Templo para recoger las piezas y lograr unirlas recuperando así a su androide.

La primera fase se desarrolla, como dijimos antes, en los pantanos, en donde varias bestias atacaran a nuestra heroína, que también deberá evitar caer en algunos precipicios y esquivar las flechas disparadas desde los árboles por sorpresa. La segunda transcurre por las cuevas, en donde el número y variedad de enemigos aumenta, al igual que la posibilidad de caer en un abismo. Una vez llegamos al final de la fase Lorna roba una aero-moto, por lo que el desarrollo de la siguiente fase es totalmente distinta; en ella conducimos la moto nave, en una perspectiva diferente, ya que ahora vemos la acción desde la parte trasera de la nave, perspectiva tipo Space Harrier, intentando evitar todo tipo de obstáculos, como árboles, moto naves enemigas y rocas, e intentando recoger items de ayuda que nos proporcionarán energía, vidas extra, munición extra, etc. y que nos harán más fácil la travesía por el bosque. La siguiente fase tiene un desarrollo muy similar, y solo cambia un poco el decorado, y la acción, que se vuelve un poco más complicada al atacarnos más enemigos y con más mala intención aún.

Ya la última fase recupera el desarrollo de arcade, aunque con un pequeño factor de videoaventura, ya que ahora lo principal no es abrirnos paso eliminando enemigos hasta llegar al final, sino que ahora debemos encontrar las piezas diseminadas de nuestro robot. Y aquí hay que estar atento porque esta fase posee bastantes niveles, y teletransportadores, con lo que la memoria y la exploración de cada uno de esos niveles resultan fundamentales.



Si analizamos el apartado técnico del juego, prácticamente no se le puede poner ningún pero, excepto en el apartado gráfico: Aunque tanto Lorna (especialmente) como la totalidad de enemigos están bien diseñados, y tienen un tamaño considerable, se produce bastante a menudo la famosa cortina, la mezcla de colores cuando algún personaje pasa por la pantalla, chocando sus colores con los atributos del escenario o de otro personaje. La causa principal es que tanto los personajes como los escenarios han sido dotados de bastante colorido, que da alegría a la pantalla, pero que tiene esa desventaja (y que se nota especialmente en las fases de la aero-moto). Aunque eso sí, en conjunto los gráficos son notables, como nos lo demuestra el dibujo (muy sugerente) de Lorna en el marcador de vidas y munición de la parte inferior de la pantalla. Al mover a Lorna se puede sentir al principio que hay una pequeña tardanza del personaje a nuestras teclas, pero pronto nos acostumbramos. Se puede decir que no hay problemas en este apartado, aunque también se observa una pequeña ralentización cuando se juntan varios sprites en pantalla. Eso sí, en las fases de la moto espacial el movimiento responde bastante bien. En cuanto a la música y el sonido, no se puede decir que sea un prodigio, tiene una melodía en el menú de opciones, si cargamos el juego en 128K, que es bastante agradable, y los típicos efectos sonoros cuando realizamos un golpe o disparamos.

La ventaja que tiene este juego y que lo hace estar en un nivel notable, es que tiene dos tipos de fases (dos y medio casi) totalmente distintos, el tipo arcade y el de simulación de la moto espacial, que le hacen ganar en variedad y hacen que no nos aburramos. Al principio las fases arcade pueden parecer un poco frustrantes, porque cada enemigo requiere un tipo determinado de golpe y que se realice en un momento más o menos justo. Sin embargo, pronto le pillaremos el truco a cada uno de los enemigos y la manera de eliminarlos. Aunque pueda parecer una tontería, eso



también le da un poco de variedad al programa, ya que Lorna posee 4 tipos de golpes para atacar que nosotros tendremos que decidir en función de qué enemigo nos ataque, o si estamos muy rodeados, aparte de que también debemos tener cuidado con los precipicios que nos quitarían una vida si caemos en ellos. Por tanto en resumen se puede decir que estas fases arcade poseen un buen ritmo, tienen una dificultad superable, nunca desesperante, y nos invitan a ir avanzando. En general no son nada originales, pero tienen suficiente calidad y variedad de enemigos, escenarios y situaciones, y un desarrollo adictivo, aunque no exageradamente adictivo.

Las fases de la moto aparte de dar un respiro al arcade y dar variedad, tienen una acción trepidante, la nave se mueve bastante bien y hay una buena sensación de velocidad, que se consigue al ver los árboles y otros elementos del escenario pasar, mientras que la rutina de detección de choques contra árboles y enemigos está bien conseguida. Aquí debemos esquivar árboles, lianas, troncos partidos, y naves enemigas. La habilidad y los reflejos serán determinantes en estas dos fases. Lo único negativo es lo que dijimos antes de la máscara de los sprites, que se acentúan en estos dos niveles.

Y para terminar, tenemos el otro "medio tipo de fase", el de los teletransportadores, en donde, aunque todavía hay enemigos, ahora nos molestan menos, ya que la misión principal consiste en recoger las partes del androide y no perdernos en los laberintos, resultando esto bastante complicado, ya que hay muchísimos teletransportadores (demasiados en mi opinión). Por eso es normal que, hasta que no memorizas todos los niveles, te desesperes un poco en esta fase intentando buscar todas las partes del robot y la salida.

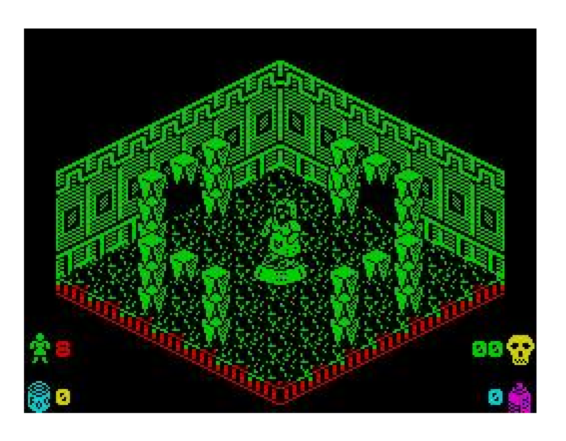
Aunque he leído malas críticas sobre este juego, para mí, tanto técnicamente como en cuanto a diversión, el juego de Topo alcanza un buen nivel aunque no entra en la categoría de juegazo.

VALORACION: ★★★★★ (7'5)

Iván Sánchez

RENTAKILL RITA

Mastertronic, 1987



Programa: Robin Thompson
Tipo: Videoaventura en Filmation
Memoria: 48/128 K.
Descargable desde W. O. S. y SPA2

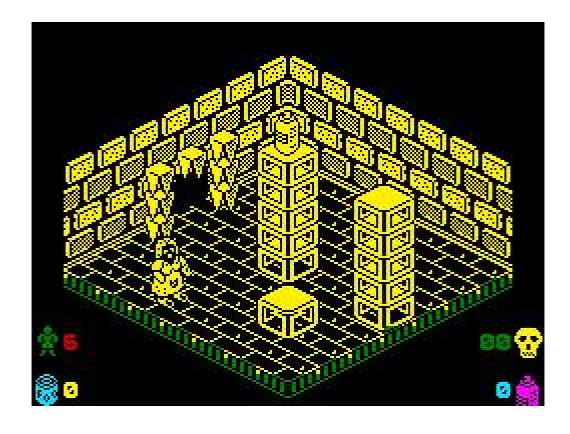
MEGAJUEGO

Renta Kill Rita es un Filmation en toda regla, un arcade/aventura en el que es tan importante ajustar muy bien el salto como solucionar los puzzles de cada pantalla, algo que lo hace muy disfrutable. Entremos en materia.

Nuestra protagonista, Rita, tiene la misión de eliminar a todos los insectos que deambulan por la enorme mansión. Estos bichos deben ser eliminados de una manera muy curiosa que os explicaré de inmediato.

Cuando localicemos un lugar con insecto también podremos observar estos dos elementos: una campana y una especie de mujer gorda colgada. ¿que tienen en común tan singulares elementos?: cuando pulsamos la campana la enorme mujer cae al suelo a gran velocidad y esto nos sirve ¿adivináis para que?...... exacto, cuando pase el insecto bajo la mujer poder ser aplastado.

Parece fácil, pero para nada lo es. Todos los bichos no siguen movimientos iguales, unos vuela, otros van por tierra, etc... necesitas diferentes estrategias para eliminarlos. Unos simplemente se eliminan poniendo un objeto en la ruta del insecto que le conduzca bajo la, con todo el respecto, gorda mujer. Otros precisan de estrategias mas rebuscadas, como por ejemplo ponerles un cebo, comida, para atraerlos al lugar elegido. Tenemos otra ayuda, antes de que se me olvide, un repelente de insectos que aturde a los animalillos, pero no los elimina. Tened además otra cosa en cuenta: la comida y el insecticida los tenemos que encontrar en el enorme mapeado, no nos los dan por defecto.



Finalmente, como último aliciente: era un juego de Soft barato ¿quien da más?

Los gráficos de este Filmation son de buena calidad, bastante trabajados y algo cargados, al contrario de los clásicos de Ultimate. Esta riqueza gráfica lo hace recordar un tanto a los del programa Batman, del genial Jon Ritman.

El punto fuerte de este Filmation no es el sonido, es correcto y poco más: el de pasos, al morir y algún otro. Al igual que otros Filmations se enlentece cuando la pantalla está muy llena de gráficos.

Disponemos de 8 vidas, aun con eso se antoja un juego difícil y complicado de terminar, tanto por la cantidad de pantallas como por la dificultad de superarlas. No se trata solo de ajustar el salto, sino que además para eliminar los bichos debemos pensar, estrujarnos un poco las neuronas.

Lo antes citado, solucionar puzzles, hacer estrategias para eliminar insectos y el factor arcade de superar retos a base de saltos, esquivar insectos, etc... lo hacen un juego muy adictivo, de larga duración y un poco complejo.

VALORACION: ★★★★★ (8'5)

Tony Brazil

MAZIACS

DK'Tronics, 1983

Programa: Don Priestley
Tipo: Acción-aventura
Memoria: 48K.
Descargable desde W.O.S., SPA2 y Trastero



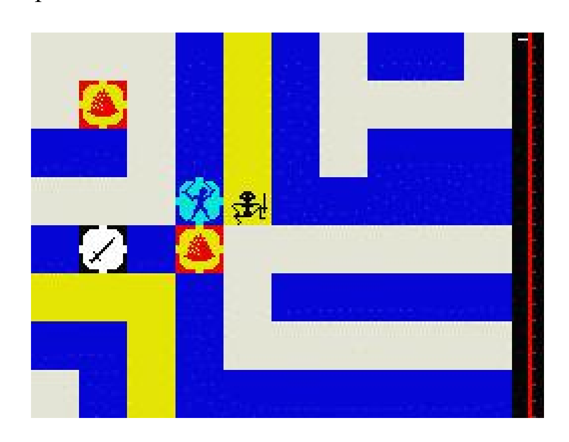
Siguiendo la serie sobre la época dorada del ZX Spectrum, esta vez me he detenido en el año 1983 donde encontramos, entre otros muchos, este gran juego de Don Priestley para la casa de soft DK'Tronics, siendo éste una sobria adaptación de su popular "Mazogs" para el ZX-81.

Pues bien, con estos antecedentes, no cabe duda que a más de uno este juego, a pesar de su aparente simpleza, le haya gustado tanto, tanto entonces como ahora. Y seguro que entre nosotros este "Maziacs" puede resultar hasta adictivo como pocos.

El juego consiste en recorrer un enorme laberinto y buscar joyas de oro y depositarlas en una urna, la cual se encuentra en algún lugar no específico del mismo dentro de un periodo no excesivo de tiempo, dependiendo sobre todo de nuestro nivel de energía. El problema principal es que este laberinto está plagado de enormes monstruos llamados Maziacs, a los cuales podemos combatir si tenemos en nuestro poder una de las muchas espadas que encontraremos en el interior del laberinto, así como comida que nos hará reponer fuerzas. Además hallaréis prisioneros que os indicarán siempre el camino a seguir hasta el objetivo.

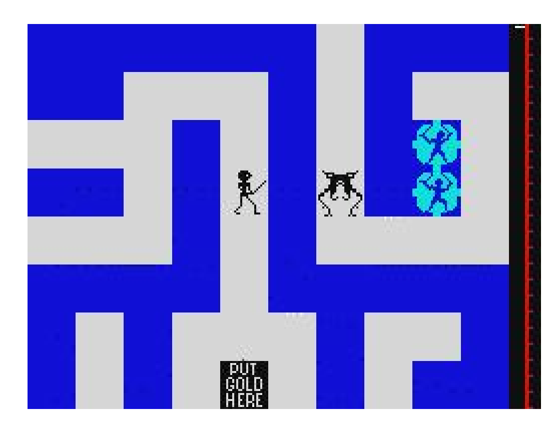
La principal característica de "Maziacs" es que cada laberinto está concepcionado de forma aleatoria cada vez que se juega una partida distinta. Con lo cual, el aliciente de la diversión está garantizado.

Técnicamente, se le puede reprochar la simpleza de los gráficos y aun cuando se pueden definir las teclas a nuestro gusto, el control a veces no responde como debería. En fin, sin embargo, es un juego que atrajo muchas críticas positivas por su original argumento y su atípico desarrollo. Lo mejor está cuando nuestro héroe pelea a muerte con un Maziac y la escena siguiente donde salemos victorioso es como para levantar una leve sonrisa.



En cualquier caso, "Maziacs" reafirma la idea de que un juego de concepción simple puede llegar a ser mucho más adictivo que cualquier otro juego con más posibilidades técnicas y sin proporcionarnos tanta descarga de adrenalina. Ahí están "Tetris", "Arkanoid"...

Hace unos pocos años tuve la ocasión, seguro que algunos lo recordarán, de probar un remake de este clásico para nuestros PC's con dos modos gráficos: uno, el clásico y otro, con gráficos graciosos y originales, con rasgos orientales, y al ritmo del "Kung-Fu Fighting" de Karl Douglas (éxito musical de 1975), como fondo en las escenas de lucha contra los Maziacs. ¿Os suena?



VALORACION: ★★★★★ (7'5)

RDisky

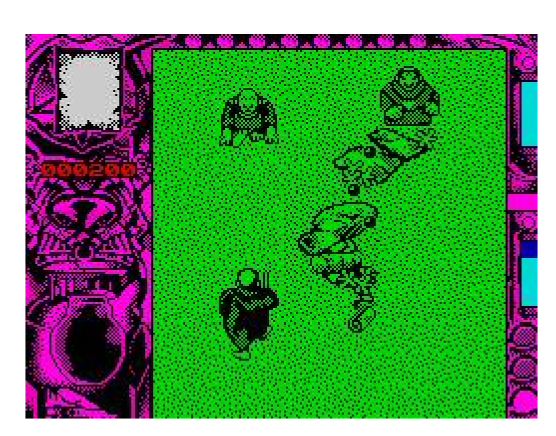
MYSTICAL

Infogrames, 1991

Programa: Ricky (¿Enrique Vives Martínez?)
Gráficos: Robin. **Música:** Mc Alby (Albert González)
Tipo: Arcade Habilidad. **Memoria:** 48/128 K.
Descargable desde WOS y SPA2



Imaginad que cogemos uno de los arcades más famosos de todos los tiempos (programado por Elite y cuya distribución está denegada), en el que un mercenario debe avanzar de abajo a arriba en la pantalla esquivando y matando soldados que aparecen en la misma. Imaginad que cambiamos la temática, y ahora estamos en un mundo de magia, hechizos y druidas, que los gráficos han aumentado en un 300%, igual que su calidad, y que la acción es menos frenética, pero más de usar un poco el coco y en donde la habilidad tiene todavía el mismo valor. Pues ese es Mystical.



Aunque la idea como vemos no es original, el argumento es "algo" más complicado que ir matando soldados: Nuestro mago es un estudiante de una conocida escuela para magos, y justo antes del examen final ha perdido una seria de objetos con mucho valor de uno de los superiores de la escuela. Estos medallones y demás han ido a parar a 4 mundos, repletos de enemigos que nos harán la travesía mucho más difícil. Por tanto lo que tenemos que hacer es recorrer estos 4 mundos e ir recogiendo los medallones y evitar a los numerosos enemigos que nos atacarán. Para defendernos (he ahí una de las gracias del juego), encontraremos pócimas y hechizos que nos darán un diferente poder, como el de convertir a los enemigos en rana, muñeco de nieve, piedra, rayos mágicos, enredaderas que detienen a quien encuentren a su paso, y así hasta completar un buen número de poderes mágicos. Lo bueno es que como solo podemos usar un hechizo o pócima al mismo tiempo, si recogemos más mientras estamos usando uno, podemos almacenarlos para su uso posterior.

Pero además del buen uso de los poderes mágicos, hay otra cosa igual de importante, que es la habilidad para esquivar y evitar a los enemigos, ya que en algunos momentos (a veces bastante largos) no podremos usar ningún hechizo, así que lo único que nos queda es esquivar al más puro estilo delantero centro a todos los enemigos, y usar también un poco la cabeza, ya que los enemigos siguen una pauta que se descubre pronto, y es que siguen exactamente el camino que nosotros hacemos, pero un poco más lentamente, así que muchas veces conviene engañarlos para que se sitúen en determinadas zonas donde no son peligrosos o los enviemos más rápidamente a la parte inferior para que desaparezcan (ya que hay algunos que no pararán de dispararnos). Por tanto es un arcade en donde la habilidad y reflejos cuentan y bastante.

Técnicamente es un juego de alta calidad, como la mayoría de los realizados por New Frontier (el grupo español que programaba conversiones a 8 bits de numerosos juegos de 16 bits a Infogrames). Los gráficos son unos de los puntos fuertes del juego, personajes de un buen tamaño, muy bien realizados, con cierta estética cómic plagada de buenos detalles y bastante variedad, ya que hay desde monjes, caballeros con su escudo, gigantones barbudos, dragones, hombres pájaro, y así podríamos seguir; y todos muy bien conseguidos, con gráficos que además se mueven realmente bien. Ah! Y no hay que olvidarse de los enemigos de final de fase, todavía más grandes y peligrosos, que siguen en la línea general del programa.



Los movimientos y respuesta al teclado, como ya hemos dicho, son buenos, y es que era un punto esencial del juego, ya que si debemos esquivar enemigos con cierta frecuencia, no se podían permitir el lujo de descuidar este aspecto. Por eso nuestro monje responde al teclado automáticamente y sin enlentecimientos, y se mueve por la pantalla con cierta soltura.

Para terminar este comentario de los apartados técnicos hay que hablar también de la música, y es que habitualmente New Frontier tampoco descuidaba al chip sonoro de nuestro Spectrum, y en este juego podemos disfrutar de

una melodía para 128k bastante agradable, un poco mezcla de máquina de los 90 y ambiente medieval.

Si lo pensamos bien, nos damos cuenta que estamos ante una de las más viejas ideas del mundo de los videojuegos, arcade con scroll vertical, etc...pero unas serie de detalles y características hacen que Mystical en cierta manera reinvente este género. La posibilidad de almacenar hechizos, cada uno con un efecto diferente sobre los enemigos, la variedad y calidad de los gráficos, el hecho de que sea tan importante la puntería como la habilidad para esquivar enemigos, y algo que no había apuntado antes, la posibilidad de jugar dos jugadores simultáneos, uno manejando al Monje y otro al Gólem hacen que Mystical sea un juego que merece la pena, y que nos enganchará (sobre todo si te gustan los arcades). También hay que tener en cuenta que la dificultad es media-alta, ya que los enemigos finales son bastante difíciles de eliminar (especialmente los dos últimos) por lo que tendremos Mystical para rato. En resumen, el concepto del juego está muy trillado, pero su calidad y ciertos detalles que ya hemos comentado lo hacen recomendable.

VALORACION: ★★★★★ (7'5)

Iván Sánchez

INSPECTOR GADGET

Melbourne House, 1987

Programa y gráficos por: Beam Software.
Tipo: Arcade-Aventura. **Memoria:** 48/128 K.
Descargable desde W.o.S y SPA2



Si una palabra puede definir a un juego la que definiría nuestro juego comentado no es otra que: decepción. Pero antes de entrar en materia os explicaré de que va la historia del programa.

El bueno del Inspector Gadget ha recibido, como de costumbre, una nueva misión: ésta consiste en desactivar las diversas bombas que hay instaladas en cada uno de los circos de la ciudad y, como es de suponer, MAD estará detrás de todo el maldito tinglado.

Como siempre, el bueno de Gadget tiene a su disposición sus enormes habilidades en forma de Gadgetopatines, Gadgetocóptero, etc.... para poder llegar hasta el lugar donde se hayan escondidas las bombas y desactivarlas. ¿Será capaz de conseguirlo...?

Como veis, hasta aquí, todo es normal y bien podría ser el guión de cualquier episodio de la simpática serie de televisión pero, la decepción empieza cuando comenzamos a jugar. Para empezar podemos ver a nuestro buen Inspector en un juego de scroll lateral en el que, de inicio, tenemos que ir hacía la derecha esquivando o saltando (con las Gadgetopiernas) por encima de nuestros enemigos, rocas, piezas, etc... Durante el trayecto podemos ver diversos objetos que, al cogerlos, activan nuestros Gadgets extras (por ejemplo, si salen unos patines y los recogemos se activan los Gadgetopatines, si vemos un helicóptero se activa el Gadgetocóptero, etc....) e incluso existen suelos deslizantes, hoyos que nos transportan a otra zona del mismo nivel, objetos que nos dan puntos, etc.... hasta aquí todo pinta bien y nos puede recordar, en estilo de juego, a programas tan divertidos como el Metrocross de U.S.Gold.



El problema es que, cuando empiezas a jugar, pronto te das cuenta de que el juego es bastante monótono y un tanto repetitivo, además los detalles técnicos no son especialmente gloriosos: unos simpáticos gráficos pero funcionales, un sonido escasísimo que perjudica al producto final (¡cuanto le hubiera ayudado una melodía 128k marchosa y unos buenos efectos sonoros!), un scroll un tanto feo en el que parece que el Inspector se desliza en todo momento, etc... hacen que una buena idea se quede en un flojísimo juego que no está, ni de lejos, a la altura del personaje que utiliza como reclamo. Es un claro ejemplo de una buena licencia utilizada para crear un juego que, sin llegar a ser horrible, se queda simplemente en mediocre y de esos programas que no sueles cargar muchas veces.

Es una lástima que un buen personaje como éste (que podría haber dado mucho juego) se quede en un juego ramplón y del montón, aunque es reseñable un detalle curioso: la aparición de unos enemigos que, en su aspecto visual, nos recuerdan enormemente al entrañable Horacio de Psion (el personaje clásico del Spectrum creado por los autores de este mismo programa, el equipo de Beam Software), el problema es que con simpatía, únicamente, un juego no sobrevive y hay que hacer algo más.

VALORACION: ★★★★★ (4'5)

Tony Brazil

ATV (All Terrain Vehicle) Simulator

Code Masters, 1987

Diseño: Richard Darling
Programa: Tim Miller.
Música: David Whittaker.
Tipo: Simulador deportivo de carreras.
Memoria: 48/128k.
Denegada su distribución.



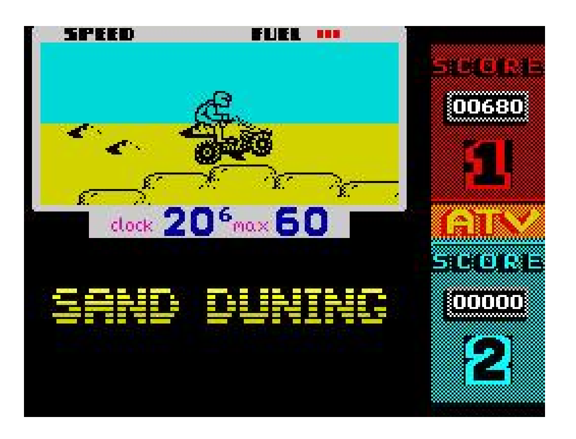
Codemasters, empresa creadora de este programa, siempre se caracterizó por sacar un buen número de juegos deportivos de todo tipo y especialidad posible. Famosos son sus BMX simulator, Jet Bike Simulator y así un buen número de simulators.... todos ellos de buena calidad aunque, para gusto del que os escribe, un tanto repetitivos.

En concreto ATV (All Terrain Vehicle simulator) es un simulador de unas máquinas que ahora están muy de moda en nuestro país, los Quads, pero que en su momento no eran ni tan populares ni se las veía tanto como ahora. Es curioso la visión de futuro que tuvo el autor de este programa, o eso o que era la última máquina, vehículo o deporte que les faltaba por simular. :-)

Pero bueno, pasemos a lo que importa: el programa. El juego, de scroll horizontal, consiste en superar cada fase (cada una simula una parte distinta del mundo) con nuestro vehículo ,un Quad, en un tiempo y fuel limitado. (el primero indicado en pantalla con un número junto a la palabra Max, el segundo en la parte superior derecha con una pequeña barra de color rojo). El recorrido está plagado de baches, rampas, enemigos, etc.... y sería imposible de superar sino fuera por nuestro Quad, un vehículo todotorreno con el que podemos dar saltos, levantar la rueda delantera para subir a cierto sitios o cosas similares.

Nuestra máquina nos permite realizar vistosos saltos o esquivar diversos elementos pero, la verdad, no es infalible. Más de una vez nos caeremos (por ejemplo si caemos mal o levantamos demasiado la rueda), nos volteará el vehículo o cosas similares... en ese momento saldremos disparados y tendremos que volver rápidamente a nuestro Quad (saltando sobre el asiento). Por desgracia perderemos valiosos segundos y, por tanto, no nos podemos dormir en los laureles.

Por si esto fuera poco tenemos más molestias de las deseadas: además de los diversos elementos estáticos (piedras, rampas, murallas, etc...) nos encontramos, en algunas fases, con diversos animales que nos hacen caer de nuestro Quad: focas, cocodrilos, etc.... estos "bichos" suelen ser especialmente molestos y hay que superarlos lo más rápidamente posible.



Debo confesaros que, sin ser especialmente excepcional, ATV es un juego bastante divertido y ameno de jugar, de esos en que una partida rápida nunca está de más, pero ¿cómo es a nivel técnico?

A nivel gráfico es un juego bastante vistoso, tanto a nivel de decorados como de elementos y personajes, todo ellos bastante bien definido. Cada lugar del mundo que visitemos (Sand Duning, Grass Trakin, Icebergs, Pyramids, Tropicana o Swamp) contiene diversos elementos decorativos, bien dibujados y de calidad, desde arbustos selváticos a esfinges en egipto.

Las melodías y efectos del programa están bastante bien logrados, pero no podía ser de otra forma estando David Whitakker al mando en este aspecto. Las melodias 48k de David son marchosas y agradables.

El movimiento es uno de los puntos fuertes del programa, nuestro Quad puede realizar variadas maniobras y, a veces, el tema no consiste en ir siempre veloz como el rayo sino que ,en ocasiones, es mejor ir más lento y realizar un levantamiento de ruedas superiores para superar un objeto sin voltear (es muy posible que si vamos a alta velocidad y golpeamos con ese objeto volteemos, pero si por el contrario vamos lentamente (levantando la rueda delantera y dándonos impulso con la parte trasera) es posible que pasemos ese objeto sin caernos. Por tanto, un uso justo de la velocidad y la pericia nos serán muy útiles para avanzar obstáculos.

La dificultad inicial no es muy grande e incluso, cayéndonos varias veces, es muy posible que superemos el nivel. Aun así no debemos de confiarnos, ya que si superamos tarde una fase luego tendremos menos tiempo para la siguiente (usa el típico Expended Play de muchos juegos de conducción a lo Out Run). Hay que destacar que los enemigos móviles, del tipo focas, buitres, etc... son muy molestos y hacen perder mucho tiempo cuando nos hacen caer, son enemigos muy irritantes.

La verdad es que ATV es un juego divertido, sin complicaciones ni enrevesados guiones. Es diversión rápida y pura, cargada con algo de complicación (en el sentido en que hemos de hacer buen uso de las cualidades del Quad, en cuanto a suspensión y posibilidades aerodinámicas) pero ¡que queréis que os diga... entretiene bastante!. Por si esto fuera poco tiene un grandísimo acierto :el modo de dos jugadores, en el cual podemos hacer piques con un rival y esto, como bien sabéis, suele hacer mejorar los juegos en bastantes puntos.



VALORACION: ★★★★★ (7)

Tony Brazil

KOKOTONI WILF

Elite Systems, 1984

Programa: Andy, Neil & Ste
Gráficos: Rory
Tipo: Arcade-aventura. **Memoria:** 48K
Descargable desde WOS, Trastero y SPA2.



Elite Systems fue una casa de software especializada desde sus comienzos en la creación de juegos con una calidad general por encima de la media, con algunos altibajos como todos, pero siempre consiguiendo meritorias calificaciones por parte de la prensa especializada.

Entre sus grandes logros, y antes de que se viese abocada a perder su sello de originalidad ante la demanda de adaptar licencias de juegos procedentes de las salas arcade como los clásicos "Commando", "1942" y "Ghosts 'N' Goblins", tuvo ocasión de publicar juegos como este "Kokotoni Wilf", con un ser alado como protagonista, quien tiene que recorrer diversos episodios de la historia, desde la prehistoria hasta el futuro para localizar los trozos del Amuleto del Dragón, destrozado, según cuenta una leyenda, por el Dios Vaalder en su empeño de amplificar su conciencia para abarcar el principio y el fin del tiempo.



Guiamos a Ulrich, el ser alado, por las distintas escenas de la época en que nos encontramos, habiendo seis en total: la Prehistoria, la era de los Vikingos (1066 dC), el Renacimiento (1467 dC), El Siglo XVIII (1784), la época actual (1984) y el futuro (año 2001) (¿?¿!!). Nuestro objetivo es encontrar en cada una de estas épocas los trozos del Amuleto dispersos cada uno en cada pantalla de dicha etapa de la historia. La estrategia a seguir en cada pantalla es relativamente compleja y todo depende del propio jugador.

Si os dáis cuenta, al dejar de mover a Ulrich, éste caerá por efecto de la fuerza de la gravedad, eso sí, de forma suave usando sus alas, por lo que podemos hacer uso de esta facultad para dejarnos caer en el lugar donde sea necesario y en el momento justo, de forma que podamos hacernos con una estrella del amuleto e, inmediatamente después, levantar el vuelo e ir a buscar la siguiente en la próxima pantalla.

Cada escena histórica es más complicada que la anterior y la forma de llegar hasta las estrellas será igualmente difícil, en función de cómo avancemos durante el juego. No hace falta decir que todo en el juego está muy bien planteado y desarrollado, con gráficos agradables y una dificultad elevada. Sencillamente divertido.

VALORACION: ★★★★★ (7)

RDisky

HEAD OVER HEELS

Ocean, 1987

Programado por JON RITMAN.
Gráficos por BERNIE DRUMMOND.
Tipo: Videoaventura en 3D
Memoria: 48/128 K.

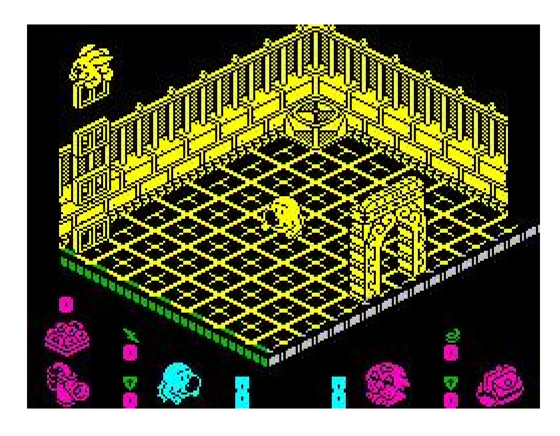
Descargable desde WOS, Trastero y SPA2.

MEGAJUEGO



No hace falta constatar que ya era hora de que un juegazo como la copa de un pino tenga su momento de gloria en estas páginas. Pero el mérito hay que atribuirlo principalmente al autor de esta genialidad, Jon Ritman, una referencia donde las haya para todo lo que tiene que ver con el mundo del ZX Spectrum. Ya en sus creaciones anteriores se advertía de su enorme calidad y su forma para crear programas de alto nivel: "Batman", "3D Combat Zone", "Dimension Destroyers" e incluso el recordado "Match Day" de 1984.

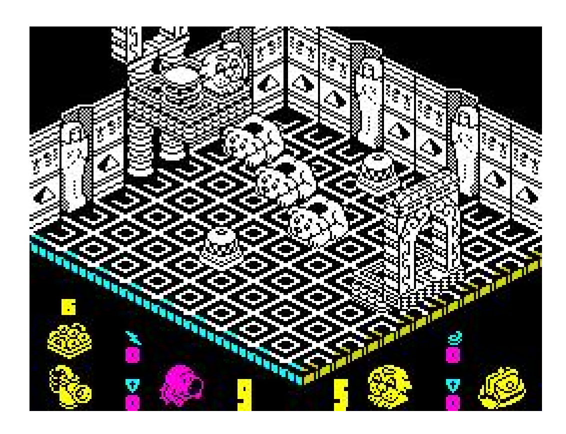
Jon Ritman, junto al grafista Bernie Drummond, ha destapado el tarro de las esencias para ofrecernos una vuelta de tuerca y, posiblemente, definitiva al sistema Filmation, creando una videoaventura con dos personajes distintos pero complementarios entre si, cada uno con unas determinadas facultades para hacer y realizar diversas acciones, con una misión en común: escapar del castillo de Blacktoooth donde mantienen encerrados y separados a los dos amigos. Además, lucharán por librar al imperio de Blacktooth y regresar a su planeta de origen Freedom. Para ello han de salir con vida del castillo, ayudarse mutuamente y liberar las cinco coronas que constituyen el Imperio, incluyendo el propio Blacktooth.



Freddie, de la raza Head, es el primero con el que empezaremos a deambular por el castillo en busca de Eddie, de la raza Heel, quien se halla en la habitación contigua, separados ambos por una gran reja, totalmente infranqueable. Una vez se haya hecho con el Gashrabbit que le proporcionará unos puntos de energía, se dirigirá al teletransportador, desde el cual desplazarse a otro lugar y continuar la aventura, primero en busca de materiales con los que ayudarse y luego esperar a la llegada de Eddie. Así, llegado un momento del juego habrá que intercambiarse, pulsando la tecla adecuada, entre ambos y una vez con el control de Eddie, hay que hacer lo propio, hasta llegar a la habitación donde nos esperará Freddie. Es fundamental la interacción cuando la ocasión lo requiere. En cuanto estén ambos, será necesario utilizar a los dos protagonistas en algunas pantallas para acceder a otras. Mientras Freddie tiene la facultad de planear en caida cuando salta, Eddie solo puede saltar en una dirección y a corta altura, con lo que conviene tener en cuenta las cualidades de cada uno de ellos durante el transcurso del juego. Freddie, al tener brazos, puede hacer uso de una pistola de rayos paralizadores. Eddie, con solo hacerse con una maleta con el equipo de transporte, le sirve para recoger y soltar objetos como bloques a los cuales subirse para llegar a las puertas que se hallan a gran altura. Sus saltos no son nada espectaculares, pero al recoger determinados Gashrabbits le permitirá por un corto espacio de tiempo dar saltos más grandes en aquellos lugares donde sea necesario hacer uso de tal poder.

Entrando de lleno en el análisis técnico de este "Head Over Heels", qué más puedo decir que no hayan dicho los demás: posiblemente hacer notar de la enorme dificultad de la misión y la perfección de los gráficos. Como siempre ocurre en este tipo de juegos, cuando hay un mayor número de objetos en movimiento en una misma sala, se nota enseguida una cierta ralentización en el movimiento, pero no es tanta como en el resto de juegos tipo Filmation conocidos. Sonoramente, es graciosamente abundante en modo 128K, y muy correcto en 48K. La melodía que suena antes de comenzar a jugar es realmente simpática, aunque podía haber sido más variada. Por otra parte, al haber tanta variedad de opciones de control, es fácil dominar la situación desde el principio, bien con el teclado o con el joystick.

Qué duda cabe que se trata de todo un programón, de la cabeza a los pies, y nunca mejor dicho.



No es solo un juego Filmation más, es el JUEGO DEFINITIVO.

VALORACION: ★★★★★ (9'5)

RDisky

BOMB JACK 2

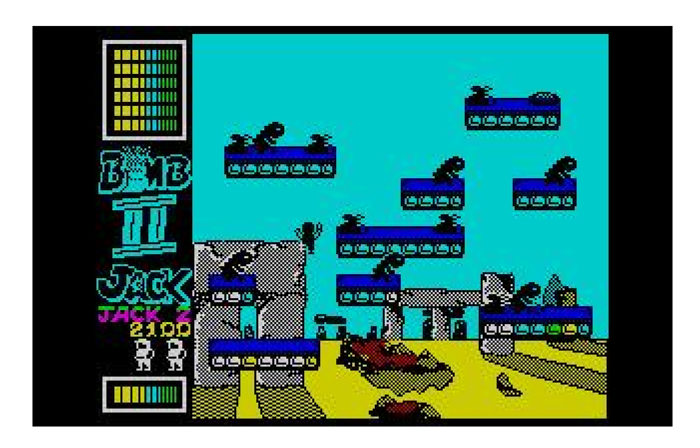
Elite, 1987

Programado y diseñado por PIP
Tipo: Arcade de plataformas
Memoria: 48k/128k
Se puede descargar desde World Of Spectrum



Bomjack fue un programa que causó sensación, tanto en recreativa como en las diversas conversiones realizadas para nuestros ordenadores. Como era de esperar, tras un éxito tan rotundo, una segunda parte era algo casi obligado por parte de Elite. ¿Acertaron con el programa o se aprovecharon de su éxito?.

Hablemos, para empezar, de que nos ofrece este Bombjack 2. El programa es un plataformas de acción en que llevamos a Bomb Jack por la pantalla, saltando de plataforma en plataforma, intentando coger todas las bolsas y tesoros desperdigados por las diversas plataformas. Al contrario del anterior Bombjack, para ir de un lugar a otro, debemos usar las plataformas que estén justo por encima o debajo nuestro y, combinando todas ellas, ir moviéndonos de una zona a otra. No podemos, por tanto, saltar en diagonales. Esto lo confiere un pequeño factor de estrategia inexistente en la primera parte.



Jack dispone de marcadores (dispuestos en la parte izquierda de la pantalla) que nos muestran su fuerza y energía. Cada vez que nos toca un enemigo perdemos energía y, si perdemos toda, perderemos una vida. Esta energía, además, marca nuestra fuerza y si disponemos de ella podemos eliminar a nuestros enemigos con nuestro puñal, empujándolos hasta el extremo de la plataforma con lo cual acabamos con ellos (¡ojo!, si ellos nos empujan de igual forma también seremos eliminados). Nuestros enemigos van mutando (si tardamos en eliminarlos), siendo más fuertes conforme van cambiando de forma (algo que nos hará perder aun más energía si nos tocan).

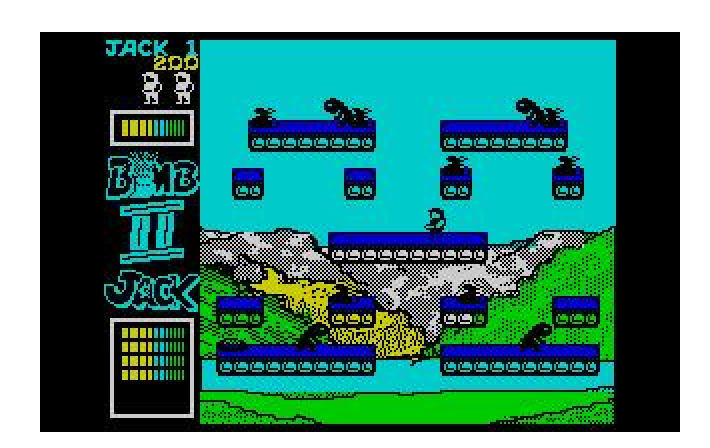
Por lo demás el número de pantallas a superar es cuarenta y dispone de varios fondos de pantalla (al igual que Bomb Jack) con gráficos de gran calidad que se van repitiendo de forma cíclica, cambiando únicamente la combinación de las plataformas y su distribución . Hasta aquí lo bueno que nos ofrece Bomb Jack 2, un buen nivel de adicción y entretenimiento pero ¿es la segunda parte que esperábamos?.

Por desgracia no, Bomb Jack 2 es el típico programa que, de por si, no está mal y tampoco se puede calificar como malo pero que, al beber de un clásico, pierde puntos y es normalmente olvidado. De hecho, el personaje protagonista, ni siquiera nos recuerda al de la primera parte, solo el tema de los fondos lo hace.

Es una lástima que este programa, siendo bastante entretenido, haya perdido enteros por querer aprovecharse de la fama de otro anterior que, además, es legendario. De todos modos es divertido y puede haceros pasar un rato entretenido (si no dejáis que os influya demasiado la leyenda de su nombre).

VALORACION: ★★★★★ (6)

Tony Brazil





Mapa de Bug-Eyes (Icon)

Como veréis, no es un juego demasiado extenso pero tampoco demasiado fácil. Os lo ofrezco este mes, en estas páginas, para que le dediquéis un rato y quien quiera puede enviarme un comentario acerca del mismo, haciendo incapié en su historia, su desarrollo y sus cualidades técnicas, como acostumbramos a hacer aquí, sin importar su extensión.

Aprovechad este verano para desempolvar vuestros ordenadores Spectrum y utilizarlo en cargar éste y otros muchos juegos, teclear programas y, por supuesto, dedicarle un rato de vuestro tiempo. Además, recomendad la lectura de esta revista a vuestros amigos y a todo aquél que en esto de la retro informática esté más perdido que Zapatero en una caja de zapatos. ;-)

LORNA (Topo Soft)

POKES:

59632,0: 59633,0 (Vidas infinitas)
59927,0 (Munición infintia)
58361,0: 58066,0: 58077,0 (Fases 1 y 2, vidas y munición inf.)
58765,0: 58667,0: 58668,0 (Fases 3 y 4, id)
57160,0: 57161,0: 57551,0 (Fase 5, id)

CÓDIGOS DE ACCESO: LOLI (Fase 2); PLANINGA (F. 3); BLACK (F. 4); CROWN (F. 5).

MYSTICAL (Infogrames / New Frontier)

POKE 24992,0 (Vidas infinitas)
POKE 34127,58 (Inmunidad)

KOKOTONI WILF (Elite)

POKE 41435,0 (Vidas infinitas)
28929,8: 28934,8: 28939,8 (Invencible)
42177,2 (Algunos enemigos no son dañinos)
29199,201 (Inmune a enemigos móviles)
42730,201 (Objetos y otros bichos inmóviles)

Truco:

Pulsa a la vez las teclas TRUE VIDEO e INVERSE VIDEO en la pantalla de título y accederás directamente a la Era del Renacimiento con 20 objetos en tu poder.

MAZIACS (DK'Tronics)

POKE 38022,0 (Vidas infinitas)

ATV SIMULATOR (Code Masters)

POKE 24091,Número de vidas (hasta 255)
POKE 24786,0: POKE 24787,0 (Vidas inf.)

BOMB JACK 2 (Elite)

POKE 34804,0 (Munición infinita)
POKE 36603,58 (Zombies nunca atacan)

HEAD OVER HEELS (Ocean)

38918,0 (Vidas) (48k)
38683,0 (Tiempo inf.) (48k)
40585,0 : 43305,0 (Inmunidad) (48k)
41770,0 (Energía infinita)
44995,0 (Pasar fácilmente de nivel)
38928,0 (Vidas) (128k)
38746,0 (Tiempo) (128k)
39919,0 : 41776,0 (Inmunidad) (128k)

KLIMAX (Hewson)



POKE 52447,0 (Tiempo inf)
POKE 52344,0 (Energía inf)
POKE 55293,0 (Power inf)
POKE 55327,0 (Range infinito)
POKE 55312,0 (Velocidad inf)

OPERATION HANOI (Players)

POKE 52885,0 (Ammo infinito)
POKE 28863,0 (Vidas infinitas)
POKE 33488,0 (TNT infinito)

GALACTIC ABDUCTORS (Anirog)



POKE 26176,0: 26789,0: 27861,0 (Vidas)

GREMLINS (Thor)

POKE 37615,0 (Vidas infinitas)
POKE 38007,230 (Puntuación altísima)

TANGO (Proxima Software)

POKE 54299,0: 54319,33 (Vidas)
POKE 56755,0 (Tiempo infinito)

Actualizaciones

La versión v.0.9.5 del excelente programa **TommyGun** ya está disponible en la web de World Of Spectrum para su descarga. Con él se pueden desarrollar juegos en múltiples formatos y para diversos sistemas de ordenadores conocidos.

Ya existe también una última versión, hasta la fecha, del estupendo emulador **ZX SPIN**, bajo la numeración 0.6 build 0.50714 Test 10. Posee nuevos tools como un Code Profiler (¿Cómo se traduce esto? ¿Perfilador de código? ¡Uh?) y un buscador y ripeador de gráficos, y además hay algunas mejoras con algunas de las opciones respecto de anteriores ediciones.

Incluye por fin una ventana de ayuda que no tenía anteriormente. Vale recordar, por tanto, que en anteriores versiones siempre aparecía la opción "Help topics" del menú de ayuda sin resaltar; algo que estaba pensado para su momento, pero que en esta última versión se ha podido añadir al programa. No obstante, aún quedan pendientes algunos bugs por corregir que ya no son tantos como antes; por ejemplo, hace falta actualizar dicha ventana de ayuda a esta nueva versión, pues algunas de las opciones del emulador que se comentan pertenecen a versiones antiguas o que fueron añadidas en su momento pero no estaba aún disponible su aplicación, y añadir los comentarios sobre las opciones incorporadas a esta última versión.

Lo podéis encontrar en **SPECTRUM FOREVER**, que ya cuenta con nueva presentación y diseño.

www.speccy.org/spectrumforever

"The Gem Machine", un proyecto de World Of Spectrum

Desde el pasado dia 28 de Abril ha dado comienzo lo que se considera el inicio de creación y desarrollo de un juego para Spectrum 48/128K, basándose en la utilidad TommyGun, con el título "The Gem Machine", pretendiéndose que sea una fiel conversión del "Bejewelled" para PC. Es un proyecto que parte de miembros de los foros de desarrollo existentes en World Of Spectrum. Se piensa editar dicho juego sirviéndose de este completo programa. El equipo de programación responsable del proyecto está formado por varios usuarios:

Aunque en inglés, la información al respecto de esta idea la encontraréis en esta web:

http://www.users.on.net/~tonyt73/gem_game_design.htm

KVORUM 64



La imagen que tenéis aquí pertenece al Kvorum 64, un clon ruso del ZX Spectrum. Tal como cuenta Chema Matas en su web, en su particular Museo, es "uno de esos ordenadores Made In Paises del Este que tanta fascinación despiertan entre tantos usuarios, yo mismo incluido."

El KVORUM 64 tiene como principal característica una capacidad de 64Kb RAM reales libres para el usuario. Por lo demás, es un sencillo clon alojado en una gran carcasa, con un buen teclado semiprofesional plagado de caracteres cirílicos (por supuesto, así sabemos de dónde viene... :-D). En su parte trasera, se encuentran numerosas conexiones para vídeo, audio, joystick, expansión, paralelo... En definitiva, un clon muy completo que puede ofrecer muchas posibilidades de expansión.

Existe un modelo superior (Kvorum 128) que permite ejecutar tanto el sistema operativo CP/M como el TR-DOS. La serie se completa con el 128+, el cual posee integrado una disquetera de 3,5", muy al estilo del modelo Plus 3 de Amstrad.



(Detalle del teclado donde se aprecian los caracteres cirílicos propios del idioma ruso)

No se sabe con certeza cuándo se empezó a fabricar esta máquina, pero lo que sí es cierto que algo así me va a servir para realizar un informe sobre clones para un próximo número.

VERANO DEL BUENO

Ahora que viene el calor apetece tumbarse en la hamaca y refrescarse con un buen vaso de tinto veraniego y después de una dura jornada bien vale la pena dedicarse, entre otras cosas, a copiar alguno de los listados que os propongo, extraidos de las revistas ZX e Input Sinclair. Son muy sencillos, y el truco para no esforzaros en copiarlos directamente de la pantalla o el papel al ordenador Sinclair, si así lo deseáis, consiste en lo siguiente:

1) Crear un archivo de texto, con solo entrar en una carpeta vacía que halláis creado previamente, haciendo click con el botón derecho del ratón y elegir "Nuevo > Documento de texto". Ponerle un nombre o título, que no tenga más de ocho caracteres. Ejecútalo con el Bloc de Notas y se abrirá la caja de texto.
2) Copia íntegramente el texto del listado que elijas, desde la primera línea hasta la última, inclusive, y pégalo en la ventana del archivo de texto. Cierra el Bloc de notas y confirma con Aceptar la grabación de datos del nuevo archivo.
3) Cada listado está preparado para su conversión a formato TAP con el programa en MS-DOS, "BAS2TAP" de Martijn Van Der Heide. Utilízalo acto seguido colocando el archivo de texto en la carpeta donde tengas este programa conversor y ejecútalo bajo emulación de MS-DOS con el comando "bas2tap nombre.txt nombre.tap".

Una vez hayas obtenido el archivo TAP con el mismo nombre que el archivo de texto (fuente), puedes renombrarlo como te guste y usarlo con cualquier emulador.

No obstante, para los que se sientan con ganas de teclearlos, os recomiendo que los tecleéis tal como están, con las siguientes condiciones:

Cuando veáis caracteres entre corchetes y en color rojo, { }, éstos han de teclearse en modo gráfico **(G)**. En casos como {INVERSE 1} o {INVERSE 0}, hay que pulsar la tecla TRUE VIDEO o INVERSE VIDEO en su caso. En el caso de los caracteres gráficos de las teclas del 1 al 8, éstos se corresponden con los caracteres gráficos correspondientes. Un {+8}, por ejemplo, significa que el símbolo gráfico existente en la tecla 8 hay que introducirlo pulsando dicha tecla en modo gráfico más CAPS SHIFT, dando lugar a un cuadrado cerrado.

GREENPEACE (ZX nº 3)

En este juego, los controles son los correspondientes a las teclas de cursor (5, 6, 7 y 8) para mover a la ballena por la pantalla.

```
2 REM Salvar la ballena
5 REM ZX n. 3, pag 35
10 DIM x(20)
20 DIM y(20)
500 POKE USR "u"+0,BIN 00000000
510 POKE USR "u"+1,BIN 00000000
520 POKE USR "u"+2,BIN 00110000
530 POKE USR "u"+3,BIN 01111000
540 POKE USR "u"+4,BIN 11111001
550 POKE USR "u"+5,BIN 11111111
560 POKE USR "u"+6,BIN 11111001
570 POKE USR "u"+7,BIN 00000000
600 POKE USR "i"+0,BIN 00000000
610 POKE USR "i"+1,BIN 00100000
620 POKE USR "i"+2,BIN 01110010
630 POKE USR "i"+3,BIN 01110110
640 POKE USR "i"+4,BIN 01110110
650 POKE USR "i"+5,BIN 11111111
660 POKE USR "i"+6,BIN 11111111
670 POKE USR "i"+7,BIN 11111111
700 POKE USR "e"+0,BIN 00000000
710 POKE USR "e"+1,BIN 11001000
720 POKE USR "e"+2,BIN 01011000
730 POKE USR "e"+3,BIN 00111000
740 POKE USR "e"+4,BIN 11111111
750 POKE USR "e"+5,BIN 00111100
760 POKE USR "e"+6,BIN 00001000
770 POKE USR "e"+7,BIN 00000110
1000 INK 0: PAPER 5
1010 CLS
1020 PRINT AT 2,7;"SALVAR LA BALLENA"
1030 PRINT AT 5,2;"Varios esquimales ";INK 2;"{E}"
1040 PRINT "quieren cazar una ballena {U}"
1050 PRINT '"Para salvarla ha de romper sus kayaks en el iceberg ";INK 7;"{I}"
1080 PRINT AT 16,2;"3 niveles de dificultad:"
1090 PRINT "Elija....."
1110 INPUT "  1=Dificil, 2=Normal, 3=Facil. ";d
1120 IF d<1 OR d>3 THEN GO TO 1110
1500 PAPER 5: INK 5
1550 CLS
2000 REM impresion kayaks
2010 FOR c=1 TO 20
2020 LET x=((SGN (RND-.5))*((RND*4)+11))+15
2030 LET y=((SGN (RND-.5))*((RND*4)+8))+9
2040 INK 2
2050 PRINT AT y,x;"{E}"
2055 LET x(c)=x: LET y(c)=y
2060 NEXT c
2100 REM Impresion icebergs
2110 FOR c=1 TO 20
```




```
2120 LET x=((SGN (RND-.5))*((RND*4)+5-d))+15
2130 LET y=((SGN (RND-.5))*((RND*4)+4-d))+9
2140 INK 7
2150 PRINT AT y,x;"{I}"
2170 NEXT c
2200 REM Impresion ballena
2210 INK 0
2220 LET x=INT ((RND*2)+10)
2230 LET y=INT ((RND*2)+10)
2240 PRINT AT y,x;"{U}"
2300 GO SUB 3000
2305 LET f=0
2310 FOR c=1 TO 20
2320 IF x(c)=0 THEN GO TO 2340
2325 LET f=1
2330 GO SUB 4000
2340 NEXT c
2400 IF f=0 THEN GO TO 8000
2410 GO TO 2300
3000 REM movimiento ballena
3010 BEEP .1,10
3020 LET z=x: LET v=y
3040 LET a$=INKEY$
3050 IF a$="" THEN GO TO 3040
3060 IF a$="5" THEN LET x=x-1
3070 IF a$="8" THEN LET x=x+1
3080 IF a$="6" THEN LET y=y-1
3090 IF a$="7" THEN LET y=y+1
3105 PRINT AT v,z; INK 5;" "
3110 PRINT AT y,x; INK 0;"{U}"
3120 RETURN
4000 REM Movimiento kayaks
4010 PRINT AT y(c),x(c); INK 5;" "
4030 LET e=0: LET d=0
4040 LET d=SGN (x(c)-X)
4050 LET x(c)=INT (x(c)-d)
4060 LET e=SGN (y(c)-y)
4070 LET y(c)=INT (y(c)-e)
4090 IF ATTR (y(c),x(c))=47 THEN LET x(c)=0:
GO TO 4500
4110 IF ATTR (y(c),x(c))=40 THEN GO TO 7000
4120 INK 2
4130 PRINT AT y(c),x(c);"{E}"
4500 RETURN
7000 PRINT AT 20,1; PAPER 7;"La ballena
murio...";
7005 PRINT AT y(c),x(c);" "
7010 GO TO 9000
8000 PRINT AT 20,1; PAPER 7;"Escapo por esta
vez.";
9000 INPUT "Otra vez (s/n)";g$
9010 IF g$(1)="s" OR g$(1)="S" THEN RUN 1000
9020 CLS : STOP
9500 SAVE "Greenpeace" LINE 1
```

QUINIELAS (ZX nº 4)

Con este sencillísimo programa, podéis probar la suerte de desarrollar una quiniela de 14 resultados, aunque no os sirva para haceros millonarios, pero nunca se sabe... Menos mal que ahora ya no cuenta el pleno al quince. J

```
1 REM Antonio Verdugo Ltd.
2 PRINT AT 1,3; FLASH 1;"LA QUINIELA DE LA
JORNADA"
3 PRINT
4 PRINT
8 FOR n=1 TO 14
10 LET a=INT (RND*7)+1
15 BORDER a: PAUSE 7
20 IF a=1 OR a=2 OR a=3 OR a=7 THEN PRINT
TAB 13;1
30 IF a=4 OR a=5 THEN PRINT TAB 14;"X"
40 IF a=6 THEN PRINT TAB 15;2
50 NEXT n
60 IF a=7 THEN PRINT AT 7,18;"ESTA TOCA!"
70 PLOT 104,144: DRAW 0,-113: DRAW 24,0:
DRAW 0,113: DRAW -24,0
80 PLOT 112,144: DRAW 0,-113
90 PLOT 120,144: DRAW 0,-113
100 FOR N=0 TO 96 STEP 8
110 PLOT 104,136-N: DRAW 24,0
120 NEXT N
130 PRINT AT 20,8;"Hacemos otra?"
140 IF INKEY$="s" THEN RUN
150 IF INKEY$<>"n" THEN GO TO 140
160 PRINT AT 19,1;"Este programa se
autodestruira en segundos"
170 FOR n=1 TO 22: BEEP .1,10: PRINT AT
20,12;22-n: PAUSE 40
175 IF n>10 THEN PRINT AT 20,13;" "
180 NEXT n
190 NEW
```

TRAGABOLAS (ZX nº 4)

Usando los controles O (izquierda) y P (derecha), nuestra misión consiste en tragarnos las bolas que van cayendo desde lo más alto. Si dejamos escapar alguna, perdemos enteros en nuestra puntuación final. Suerte, y que no se nos atragante.

```
1 REM Tragabolas (H. Costa)
2 GO SUB 200
3 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : FOR i=0 TO
20: PRINT INK 4;AT
i,0;"{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8
}{+8}";AT
i,21;"{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+8}{+
8}{+8}": NEXT
i
6 LET p=0
7 LET t=60
8 LET s=13
9 LET b=15
10 LET a=INT (RND*10)+11
15 LET t=t-1: IF t=-1 THEN GO TO 101
20 FOR i=1 TO 21
40 PRINT AT i,a;"."
45 PRINT AT i-1,a;" "
50 IF INKEY$="o" THEN LET b=b-1: LET s=b+1
55 IF INKEY$="p" THEN LET b=b+1: LET s=b-1
56 IF b<=11 THEN LET b=11: LET s=12
57 IF b>=20 THEN LET b=20: LET s=19
60 PRINT ;AT 20,b;"{A}"
61 PRINT AT 20,s;" "
65 IF i=20 AND a=b THEN LET p=p+1: BEEP .2,-
20: GO TO 80
70 NEXT i
80 PRINT AT i-1,a;" "
85 PRINT INK 2;AT 3,1;"Puntos:";p;(" " AND
p<10)
87 PRINT AT 3,30;" "
90 PRINT INK 1;AT 3,22;"Tiempo:";t
```

```
100 GO TO 10
115 PRINT AT 10,3;"{INVERSE 1}Porcentaje de aciertos {INVERSE 0}";w;"%"
120 PRINT AT 21,4;"DESEA INTENTARLO DE NUEVO ? "
125 IF INKEY$="" THEN GO TO 125
130 IF INKEY$<>"s" THEN STOP
140 GO TO 3
200 POKE USR "a"+0,BIN 00100100
210 POKE USR "a"+1,BIN 01100110
220 POKE USR "a"+2,BIN 11100111
230 POKE USR "a"+3,BIN 11100111
240 POKE USR "a"+4,BIN 11111111
250 POKE USR "a"+5,BIN 11111111
260 POKE USR "a"+6,BIN 01111110
270 POKE USR "a"+7,BIN 00111100
300 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PRINT INK 6;AT 8,12;"TRAGABOLAS";AT 10,0;"Ud.({A}) debe,en un tiempo limite,tragarse el mayor numero de bolitas posibles.";AT 17,8;"CONTROL: 'O' Izquierda 'P' Derecha";AT 21,3;"{INVERSE 1}Pulsa SPACE para comenzar{INVERSE 0}"
310 IF INKEY$=" " THEN RETURN
320 GO TO 310
```

SOBRE EL ABISMO (ZX nº 3)

¿Tiene el valor suficiente para trasladar a cinco exploradores de un lugar a otro, a través de un abismo, usando la liana? Lo único que hay que hacer es decidir en qué momento justo, pulsando cualquier tecla, empezar a correr para llegar a tiempo de engancharse a la cuerda.

```
10 REM Barranco
20 DIM x(16)
30 DIM y(16)
40 GO SUB 3000
50 GO SUB 2000
60 GO SUB 7500
70 GO SUB 6000
80 GO SUB 1500
90 IF men=0 THEN GO TO 9000
100 GO TO 80
1500 FOR t=1+r TO n-r
1510 PLOT 127,150
1520 DRAW x(t),y(t)
1525 LET s=1: GO SUB 4000
1530 PLOT 127,150
1540 DRAW OVER 1;x(t),y(t)
1550 IF j=1 THEN LET s=2: GO SUB 4000
1560 NEXT t
1570 IF c=1 THEN GO TO 1680
1600 FOR t=n-r TO 1+r STEP -1
1610 PLOT 127,150
1620 DRAW x(t),y(t)
1625 LET s=3: GO SUB 4000
1630 PLOT 127,150
1640 DRAW OVER 1;x(t),y(t)
1650 IF j=1 THEN LET s=4: GO SUB 4000
1660 NEXT t
1670 RETURN
1680 LET across=across+1
1690 LET dx=(across-1)*10+5
1700 LET dy=50
1710 GO SUB 4020
1720 LET c=0
1730 LET men=men-1
1735 IF men=0 THEN GO TO 6050
1740 GO SUB 6000
1750 RETURN
2000 LET n=0
2010 FOR t=-PI/6 TO PI/6 STEP .1
2020 LET n=n+1
2030 LET x(n)=-105*SIN t
2040 LET y(n)=-105*COS t
2050 NEXT t
2060 RETURN
3000 PAPER 7
3010 INK 0
3020 CLS
3040 FOR i=17 TO 21
3050 FOR j=0 TO 31
3060 IF j>10 AND j<20 THEN GO TO 3090
3070 PRINT AT i,j; INK 5;"{+8}"
3090 IF i<19 THEN GO TO 3110
3100 PRINT AT i,j; PAPER 1;" "
3110 NEXT j
3120 NEXT i
3130 LET c=0
3140 LET j=0
3150 RETURN
4000 IF c=0 THEN GO TO 5000
4010 LET dx=127+x(t): LET dy=150+y(t)-2
4020 PLOT OVER 1;dx,dy
4030 PLOT OVER 1;dx,dy-1
4040 PLOT OVER 1;dx-3,dy-2
4050 DRAW OVER 1;+6,0
4060 PLOT OVER 1;dx,dy-3
4070 DRAW OVER 1;+2,-4
4080 PLOT OVER 1;dx+1,dy-3
4090 DRAW OVER 1;-2,-4
4100 RETURN
5000 IF INKEY$="" AND j=0 THEN PAUSE 15: RETURN
5010 LET j=1
5020 LET dy=my
5030 LET dx=mx
5040 GO SUB 4020
5050 LET mx=mx-10
5060 LET dy=my
5070 LET dx=mx
5080 GO SUB 4020
5090 IF ABS (mx-127-x(t))<10 AND s=2 THEN LET c=1: GO TO 4020
5200 IF mx<160 THEN GO TO 7000
5210 RETURN
6000 LET my=50
6010 LET mx=240
6020 LET dy=my
6030 LET dx=mx
6040 LET j=0
6050 GO SUB 4020
6060 PRINT AT 0,1;"Quedan  Cruzaron Perdidos"
6070 PRINT AT 1,4;men;TAB 12;across;TAB 22;lost
6080 RETURN
7000 GO SUB 4020
7010 LET my=my-2
7020 LET dy=my
7030 GO SUB 4020
7040 BEEP .01,my/2
7050 GO SUB 4020
7060 IF my>30 THEN GO TO 7010
7070 BEEP 1,-10
7080 LET lost=lost+1
7090 LET c=0
7100 LET j=0
```

```
7110 LET men=men-1
7120 IF men=0 THEN GO TO 6060
7130 GO SUB 6000
7140 RETURN
7500 LET men=5
7510 LET lost=0
7520 LET across=0
7530 LET j=0
7540 LET c=0
7550 LET r=INT (RND*4)
7560 PRINT AT 15,0;"          ": REM 10 espacios.
7570 PRINT AT 16,0;"          ": REM 10 espacios.
7580 RETURN
9000 INPUT "Perdio ";(lost);'"Otra vez ";a$
9010 IF a$="s" OR a$="S" THEN GO TO 60
9020 INK 0
9030 PAPER 7
9040 CLS
```

EL LABERINTO DEL TESORO (Input Sinclair 3)

Controlamos a un incansable buscador de tesoros, encerrado en un laberinto. Tan pronto te ves en su interior, no tienes otra cosa mejor que hacer que recoger tesoros que van surgiendo de la nada en diferentes rincones del laberinto. Cuentas con tres vidas.

Controles: Q (Arriba), A (Abajo), O (Izquierda) y P (Derecha).

El juego ha sido ligeramente modificado respecto del listado original para incluir un marcador de vidas y un cuadro de título en la parte inferior de la pantalla.

```
5 REM Laberinto              Input Sinclair n. 3
10 FOR n=0 TO 23: READ a: POKE USR "a"+n,a: NEXT n
20 LET hs=0
25 RANDOMIZE
30 INPUT "Selecciona nivel (1-6) ";ta
40 LET ta=1100-100*ta
50 BORDER 1: PAPER 1: INK 0: CLS : INK 7
60 LET s=0: LET vidas=3
70 PRINT BRIGHT 1; PAPER 6; INK 2;"PUNTOS:          RECORD:        "
80 FOR n=22561 TO 22589: POKE n,16: POKE n+640,16: NEXT n
90 FOR n=1 TO 21: POKE 22528+n*32,16: POKE 22558+n*32,16: POKE 22559+n*32,9: NEXT n
100 LET b=22593: LET a=b
110 DIM a(4): LET a(1)=-1: LET a(2)=-32: LET a(3)=1: LET a(4)=32
120 POKE a,56
130 LET j=INT (RND*4)+1: LET g=j
140 LET b=a+a(j)*2: IF PEEK b=8 THEN POKE b,j: POKE a+a(j),56: LET a=b: GO TO 130
150 LET j=j+1: IF j=5 THEN LET j=1
160 IF j<>g THEN GO TO 140
170 LET j=PEEK a: POKE a,56: IF j<5 THEN LET a=a-a(j)*2: GO TO 130
180 POKE 22625,56
190 FOR n=1 TO 20
200 LET k=22528+64*(INT (RND*9)+2)+INT (RND*29)+1
210 POKE k,56: NEXT n
215 LET v$=" VIDAS:   ": FOR v=1 TO LEN v$: PRINT BRIGHT 0; PAPER 5; INK 1;AT 6+v,31;v$(v): NEXT v
216 PRINT #0; PAPER 0; INK 4;AT 0,0;"   EL LABERINTO DEL TESORO    ";AT 1,0;"    (C) 1985 INPUT SINCLAIR    ": FOR o=0 TO 30: PRINT AT 21,o; PAPER 2;" ": NEXT o
220 LET x=15: LET y=10
230 LET tx=INT (RND*15)*2+1
240 LET ty=INT (RND*10)*2+2
250 PRINT BRIGHT 1; PAPER 2;AT 0,7;s;AT 0,25;hs; PAPER 5; INK 0;AT 15,31;vidas
260 POKE 23672,0: POKE 23673,0
270 PRINT FLASH 1; PAPER 3; INK 6;AT ty,tx;CHR$ 145
280 PRINT INK 2; PAPER 7;AT y,x;CHR$ 144
290 IF PEEK 23672+256*PEEK 23673>ta THEN GO TO 390
300 IF INKEY$="" THEN GO TO 290
310 LET a$=INKEY$: LET sx=x: LET sy=y
320 IF a$="o" AND ATTR (y,x-1)>=56 THEN LET x=x-1
330 IF a$="p" AND ATTR (y,x+1)>=56 THEN LET x=x+1
340 IF a$="q" AND ATTR (y-1,x)>=56 THEN LET y=y-1
350 IF a$="a" AND ATTR (y+1,x)>=56 THEN LET y=y+1
360 PRINT PAPER 7; INK 2;AT sy,sx;" ";AT y,x;CHR$ 144
365 BEEP .01,10
370 IF ty=y AND tx=x THEN GO TO 470
380 GO TO 290
390 PRINT FLASH 1; PAPER 0; INK 5;AT y,x;CHR$ 146
400 LET vidas=vidas-1: RESTORE 500: FOR f=0 TO 10: READ a,b: BEEP a,b: NEXT f: IF vidas>0 THEN GO TO 250
410 IF s>hs THEN LET hs=s
420 PRINT BRIGHT 1; PAPER 2;AT 0,25;hs
430 PRINT PAPER 5; INK 2; FLASH 1;AT 10,5;" PRESIONA UNA TECLA  ";AT 11,5;" PARA JUGAR DE NUEVO "
440 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 440
450 IF INKEY$="" THEN GO TO 450
460 GO TO 30
470 LET s=s+ta-PEEK 23672+256*PEEK 23673: GO TO 230
490 DATA 24,24,60,82,82,24,36,36,127,65,93,85,81,95,64,127,24,24,255,255,24,24,24,24
500 DATA .45,0,.3,0,.15,0,.45,0,.3,3,.15,2,.3,2,.15,0,.3,0,.15,-1,.45,0
```



OBJETIVOS

Con la idea de ir mejorando cada vez en la realización de esta revista he decidido crear una encuesta entre los lectores, a fin de conocer de vuestra parte cómo queréis que sea a partir de próximos números, así como conocer de vuestros gustos personales.

REGLAS

Para participar en esta encuesta, tan solo es necesario cumplir una serie de condiciones, que son las siguientes:

1) Es necesario hacer una copia impresa de las dos páginas donde constan las preguntas. Da igual si es en color o en blanco y negro.

2) La encuesta ha de ser realizada por una sola persona y a mano, usando bolígrafo, lápiz o rotulador. Si hay más personas interesadas, es necesario realizar más copias impresas de la encuesta, una por cada individuo.

3) Al finalizar la misma, será remitida solo por correo postal. La dirección para remitir vuestras respuestas, indicando además el texto “Encuesta ZXSF” en una esquina del sobre, es:

   Ignacio Prini Garcia
   Av. Virgen del Carmen, 39-A
   11201 Algeciras (Cádiz) – ESPAÑA

4) Con las respuestas enviadas se realizará un sorteo y el afortunado ganador será recompensado con cinco juegos: las copias originales del **“Army Moves”**, en su **edición coleccionista** para los suscriptores de **MICROHOBBY**, así como **“Death Star Interceptor”** de System 3, **“3D Starstrike 1”** de Realtime, **“Arcadia”** de Imagine Software (los 3, originales del Reino Unido) y, finalmente, el **“TV-Game”** de Weird Science Software.

Aquí van las preguntas que tenéis que responder, con letra bien clara en su caso. Ser sinceros en vuestras respuestas:

(A) DATOS PERSONALES (para poder enviar el regalo en caso de resultar ser el ganador del sorteo)

(a) Nombre y apellidos: ....
(b) Dirección: ....
(c) Código Postal: .... (e) Población: ....
(d) Provincia: .... (f) E-mail: ....

(B) ACERCA DE “ZX SPECTRUM FILES”: Señala con una cruz donde proceda.

1. ¿Cómo conoces esta revista?
   ?□ A través de Internet
   ?□ A través de encuentros sobre retroinformática.
   ?□ Por medio de otra persona.
   ?□ Otros. ¿Dónde? ....

2. Indica con un número entre 1 y el 5 cuánto te gusta las distintas secciones de la revista (1 - Casi nada; 5 - Bastante):
   ?□ Editorial: .... ?□ Trucos Y Pokes: ....
   ?□ En Pocas Palabras: .... ?□ Informe: ....
   ?□ Novedades: .... ?□ La Entrevista: ....
   ?□ Comentarios: .... ?□ Emulación: ....
   ?□ Al Rescate: .... ?□ Internet: ....
   ?□ Contraportada: .... ?□ Listados: ....

3. ¿Cómo valoras los contenidos de ZXSF, por lo general?
   ?□ Insuficiente ?□ Correcto
   ?□ Bastante discreto ?□ Notable
   ?□ Normal ?□ Sobresaliente

4. ¿Crees necesario un cambio en la presentación de ZXSF?
   ?□ Sí
   ?□ No

5. De haber contestado afirmativamente la anterior pregunta, ¿qué cambiarías? Escríbelo con pocas palabras:
....
....

6. Di alguna sección que te gustaría ver incluida en ZXSF:
....

7. ¿Qué sección quitarías? ....

8. De los informes publicados hasta la fecha, ¿cuál o cuáles te han gustado más? ....
....

9. ¿Te has descargado todos los PDF de ZXSF?
   ?□ Sí ?□ No, solo algunos, ¿cuáles?: ....
   ?□ Ninguno. ¿Por qué?: ....
....

10. ¿Lees toda la revista? ?□ Sí ?□ No

11. ¿Has tecleado los listados ofrecidos en su sección?
   ?□ Sí, todos ?□ Algunos ?□ Al menos, uno
   ?□ Ninguno

12. ¿Quién más lee la revista en tu casa?
   ?□ Solo yo. ?□ Más personas.

(C) SOBRE TU ORDENADOR

1a. ¿Tienes ordenador ZX Spectrum? ?□ Sí ?□ No
1b. ¿Más de uno? ?□ Sí ?□ No

2. En caso afirmativo, ¿qué modelos? ....
....

3. ¿Cuánto tiempo hace que los tienes? ....

4. ¿Qué periféricos y accesorios tienes? ....
....
....

5. ¿Coleccionas de todo: juegos, revistas, libros, etc?
   ?□ Si ?□ De todo un poco ?□ No

6. ¿Cómo te valoras como usuario de ZX Spectrum en la actualidad?
   ?□ Sigo usando el Spectrum tanto como el PC o la consola
   ?□ Uso más el PC que el Spectrum para jugar a juegos de Spectrum
   ?□ Sólo uso el PC con programas emuladores de Spectrum. Rara vez utilizo el ordenador de Sinclair.

7. ¿Quién más utiliza o utilizaba el Spectrum en casa? Si hablas en tono del pasado, hazlo constar:
....
....
....

8. ¿Tienes PC? ?□Sí ?□ No

De no ser afirmativa la respuesta, pasa a la última sección (D).

9. En caso afirmativo, ¿con conexión a Internet?
   ?□ Sí ?□ No

10. ¿Qué sistema operativo utilizas en tu ordenador?
   ?□ Windows ?□ Mac ?□ Linux

11. ¿Con qué frecuencia visitas las páginas de Internet relacionadas con el ZX Spectrum?
   ?□ Poca ?□ Mucha ?□ Bastante

12. ¿Cuál o cuáles de las siguientes páginas web visitas más?
   ?□ World Of Spectrum
   ?□ Speccy.Org
   ?□ Computer Emuzone
   ?□ Foro de E.C.S.S.

?□ El Trastero Del Spectrum
?□ Microhobby.com (web de StalVS)
?□ The RZX Archive
?□ SPA2.
?□ La web de ZX Spectrum Files
?□ Cita otras páginas que conozcas:
....
....

13. ¿Cómo valoras la presencia de estas webs en Internet?
?□ Muy positiva. Sirve para mucho más que mostrar simple información.
?□ Positiva, aunque no suelo participar en ninguna web o en los foros.
?□ Normal, con sus ventajas e inconvenientes.
?□ Mal, no creo que valgan de mucho.
(Pon aquí lo que opinas realmente sobre las mismas)
....
....
....

14. ¿Qué emulador de los siguientes es el que usas con más asiduidad?

?□ ZX SPIN	?□ EmuZWin
?□ Spectaculator	?□ SpecEmu v23
?□ ASpectrum 0.1.8	?□ E-Spectrum 0.6b2
?□ SpectrumAnyWhere	?□ Klive Emulator
?□ BASin r13a	?□ Gleck 005
?□ Real Spectrum 32	?□ ZX32

?□ Otro: di cuál ....

15. ¿Qué cantidad de programas posees en formato de archivo para emulador (Z80, RAW, TAP, TZX, BLK, DSK, etc.)?

?□ Menos de 500	?□ Entre 500 y 1000
?□ De 1000 a 3000	?□ Más de 3000

16. ¿Coleccionas lo que va apareciendo en Internet: archivos de programas, imágenes (fotogramas) de juegos, carátulas escaneadas, libros y revistas en PDF, etc?

?□ Sí, todo.	?□ Selecciono lo que más me gusta
?□ Algo.	?□ No

17. ¿Sueles utilizar la página de subastas de eBay para comprar o vender algún producto de Sinclair?
?□ Sí ?□ No

18. Cuando compras on-line un producto de Sinclair, ¿te fías de lo que te dicen sobre su estado y funcionamiento?
?□ Sí, si el sitio web es de confianza.
?□ En ocasiones; alguna vez me he llevado un chasco.
?□ No suelo fiarme.

(D) OTROS

1. ¿Sobre qué otros ordenadores o consolas tienes predilección, además del ZX Spectrum? Citalos:
....
....
....

2. ¿Los posees aún, en la actualidad?
?□ Sí ?□ No

3. De todas las máquinas (ordenadores y consolas) que posees, ¿cuál es tu favorita? ....

4. Hablando de revistas, ¿conoces las siguientes existentes en la red, en formato HTML o PDF en su caso?

MAGAZINE ZX (España):	?□ Sí	?□ No
ZX SHED (Reino Unido):	?□ Sí	?□ No
ZX NOTIZIE (Italia):	?□ Sí	?□ No

Cita alguna otra que conozcas: ....

5. ¿Lees dichas revistas?
?□ Sí ?□ No

6. Sobre las revistas físicas, ¿conservas alguna? ¿Cuál o cuáles?
....
....
....

7. Señala de un 1 al 10 la puntuación que te merece cada una de estas revistas:
- MICROHOBBY ------
- MICROMANIA 1ª época ------
- MICROMANIA 2ª época ------
- ZX ------
- TODO SPECTRUM ------
- TU MICRO ------
- INPUT SINCLAIR ------
- MEGAJOYSTICK ------
- SINCLAIR USER ------
- YOUR SPECTRUM ------
- YOUR SINCLAIR ------
- CRASH ------
- ZX COMPUTING ------
- COMPUTER & VIDEO GAMES ------
- YOUR COMPUTER ------
- RETRO GAMER ------

8. ¿Qué opinión te merece la Enciclopedia RUN de Nueva Lente / Ingelek?
?□ Mala ?□ Buena ?□ Excelente

9. ¿Y el curso de Video Basic de Ingelek/Jackson?
?□ Malo ?□ Bueno ?□ Excelente

10. ¿Has conocido algún fanzine editado con anterioridad al presente, en cualquier formato (papel, o en disco/cinta)?
?□ Sí ?□ No

11. En caso afirmativo, ¿cuál o cuáles? ....
....
....

12. Cita algún libro de consulta (sobre BASIC o cualquier otro lenguaje) que hayas leido últimamente, bien sobre el Spectrum o bien sobre otro ordenador.
....
....

13. ¿Has comprado algún ordenador Sinclair de segunda mano últimamente?
?□ Sí ?□ No

14. En caso afirmativo, ¿has quedado satisfecho con la compra?
?□ Del todo.
?□ No, por inconvenientes aparecidos tras su uso.

15. Por último, nombra el último juego de ZX Spectrum que hayas comprado físicamente, si lo recuerdas:
....

FIN DEL CUESTIONARIO.

Espero no haberos dado mucha lata con este cuestionario, pero es necesario conocer a fondo cuáles son vuestros gustos en cuanto al tema se refiere. Por supuesto, se trata de un acto voluntario y no es una cosa que se tenga que hacer por fuerza, ni mucho menos es ésa mi intención. Sin embargo, os sugiero que la contestéis y me hagáis llegar la misma en las condiciones previstas.

Os recuerdo que hay un sorteo en el que un sólo ganador puede llevarse cinco juegos originales, de entre todos los participantes en esta encuesta. Cuantos más participen en ella, más emoción a la hora de elegir al afortunado ganador, cuyo nombre saldrá publicado en el siguiente número. Tenéis de plazo hasta finales de agosto. MUCHA SUERTE y un montón de gracias.

DOMINGO 1 DE FEBRERO DE 1987 / NÚMERO 512. AÑO XII. SEGUNDA ÉPOCA

EL PAIS

GENIOS DEL ORDENADOR

Portada que el suplemento dominical de EL PAIS dedicó a los chicos de DINAMIC SOFTWARE, un 1 de febrero de 1987, para regocijo de sus muchísimos incondicionales. El artículo en páginas interiores no tiene desperdicio. Y os lo podéis bajar desde el Trastero del Spectrum.

PUBLICACIONES





Magazine ZX, *disponible en su página web.*

Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:

http://magazinezx.speccy.org

ZX SHED

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/



NUEVA REVISTA que podéis adquirir on-line a través de su editorial Pendragon Publishing.

http://www.retrofusion.co.uk

SOFTWARE

COMPUTER EMUZONE GAMES STUDIO

"Galaxy Fighter" (48/128)
"Columns ZX" (128)
"Pitfall ZX" (48/128)
"Moggy" (48/128)
"Run Bill Run" (48/128)
"Beastie Feastie" (Sólo +2A)
"Sir Fred" REMAKE (PC Windows)
"PHANTOMAS SAGA (INFINITY)" (48/128)

http://cezgs.computeremuzone.com

CRONOSOFT

HIGGLEDY PIGGLEDY
GAMEX (nuevo)

Inminente publicación de: IRON SPHERE

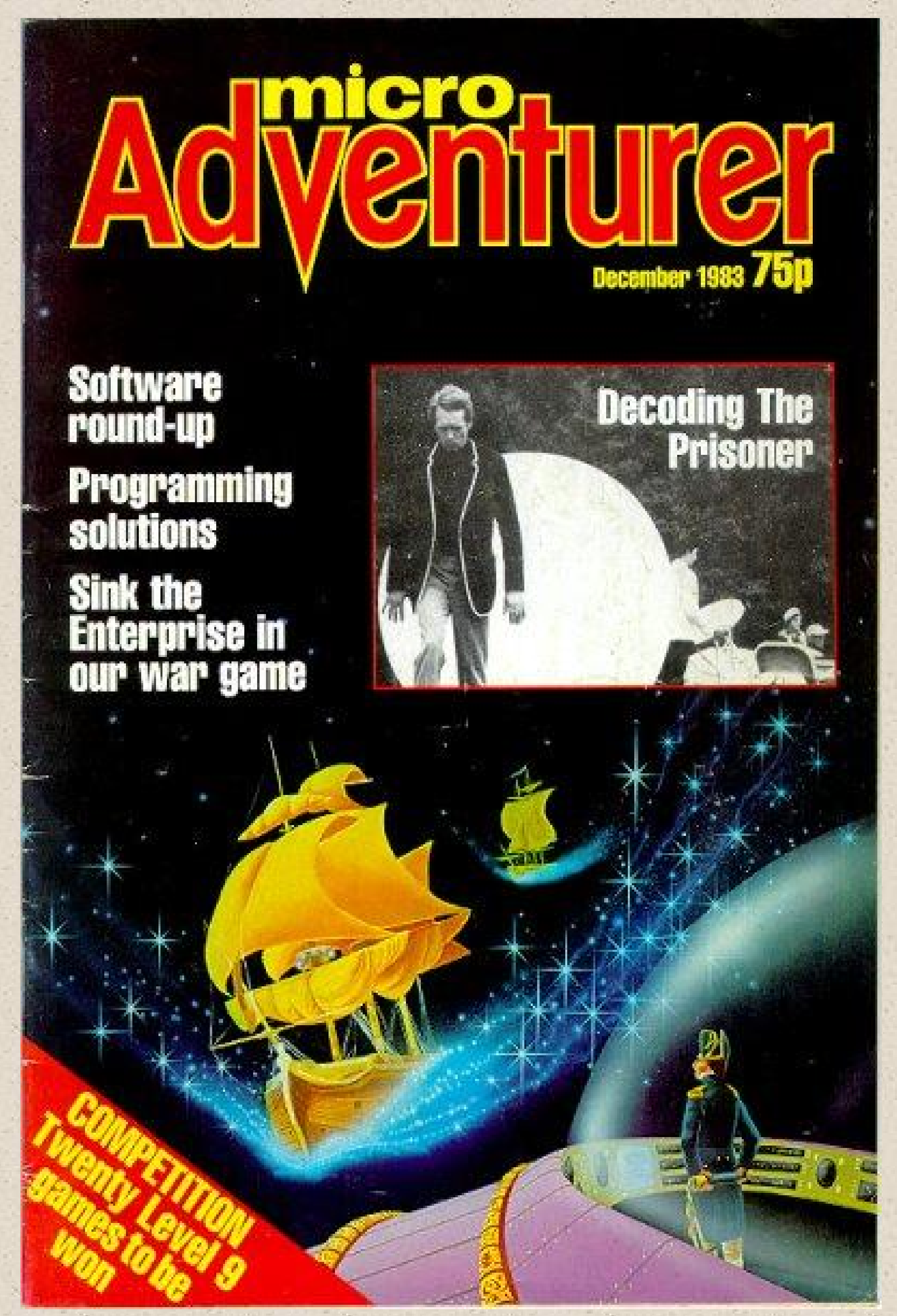
http://www.cronosoft.co.uk

MULDER'S SPECCY PAGE

Bomb Jack Xtra 2005
Chuckie Egg Editors
y otros juegos…

http://www.j-one.co.uk/mulder/speccy/

LAS PORTADAS DE REVISTAS



MICRO ADVENTURER (Diciembre 1983)
revista sobre aventuras (Reino Unido)
Número de ejemplares publicados > Indeterminado